HORS-SÉRIE

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

PREVIEW MARVEL

GUARDIANS OF KNOWHERE

MAGNÉTO

MARK WAID
TERRY DODSON
KIERON GILLEN
MIKE MAYHEW
ROBERT VENDITTI
JOHN OSTRANDER
CHRIS RYALL

COMICBOX.COM

LA SCI-FI CONTRE-ATTAQUE !

STAR WARS * ROM * JACK KIRBY * IMAGE COMICS * ALEX RAYMOND

STAR TREK * BUCK ROGERS * GREEN LANTERN * JIM STARLIN

WWW.COMICBOX.COM

L 16483 - 1 H - F: 6,90 € - RD

Dom : 7,8 € - BEL/LUX : 7,50 € - CH : 12 FS – CAN : 11,99 $ CAN
CAL/S : 1000 xpf – POL/S : 1100 xpf – MAR : 80 Dh

HS 01 HIVER 2015-2016

LE NOUVEAU QG DES FANS DE COMICS

COMICS VO/VF - GOODIES - ORIGINAL ART

OUVERTURE LE 5 DÉCEMBRE

CENTRAL COMICS - 25 rue de l'Ambroisie - 75012 Paris

09.52.78.22.71 - contact@central-comics.com

central-comics.com

©LucasFilms, StarWars La Guerre des Etoiles.

EDITO

LES COMICS CONTRE-ATTAQUENT

Pour ceux qui prendraient le train en route, après avoir aperçu un sabre-laser sur la couverture, *Comic Box* est un magazine bimestriel qui existe depuis 17 ans et traite de beaucoup de choses liées à la BD américaine. Ceux qui nous suivent depuis plus longtemps se souviendront que nous n'avions pas produit de hors-série depuis plus de quatre ans. Mais là, nous nous sommes dit que c'était l'occasion d'y regoûter. À l'approche de films sur les super-héros ou les comics, la presse généraliste est en général prompte à sortir des hors-séries sur le sujet. Avec la sortie prochaine d'un petit film d'auteur de rien du tout, un truc qui s'appelle *Chtarwas*, *Star W*... ah je ne sais plus, je l'avais sur le bout de la langue. Ah ! Oui ! *Star Wars VII : le Réveil de la Force*, un film intimiste qui ne va pas du tout marcher et n'aura qu'un succès d'estime, sans doute (attention : cette phrase comprenait une dose d'ironie.) Nous avons pensé qu'il était temps de faire le chemin dans l'autre sens. Pas seulement pour parler des comics de *Star Wars* (rassurez-vous, on les évoque aussi en bonne place dans ce numéro) mais parce que les racines sont là. Les comics puisant dans la science-fiction sont un fait. De nombreux auteurs ont dévoré des romans ou des films avant d'en adapter la "substantifique moelle" dans les pages de leur BD. Mais inversement, à leur tour, les comics ont été plus ou moins "gentiment" pillés. Et invoquer l'ombre du mythologue Joseph Campbell pour expliquer qu'il n'y a, au fond, qu'un mythe qu'on répéterait sans fin, avec quelques variations, ne suffit pas pour expliquer des ressemblances visuelles ou nominatives avec, par exemple, l'œuvre de Jack Kirby. Et puis il y avait aussi plein de "fan-favorites" dont l'absence trop longue ou le retour imminent faisait que l'envie d'en parler était là. Et si on rajoutait dans la corbeille des détours via *Rom le Chevalier de l'espace*, *Star Trek* ou les Green Lanterns ? Se poser la question, c'était y répondre : nous avions l'envie de faire ce hors-série sur la science-fiction, célébrant ce que les comics ont pu y puiser mais aussi ce qu'ils lui ont apporté. Il n'y avait plus à hésiter. Mais qu'est-ce que la science-fiction ? Le débat est vaste et n'a jamais été formellement tranché, puisque de nombreuses personnes ont leur propre définition, leur propre frontière de l'infini. D'ailleurs, à l'annonce de ce hors-série, certains d'entre vous se sont manifestés pour nous dire que *Star Wars* ce n'est pas de la science-fiction puisque… cela se passe "il y a longtemps" et donc pas dans le futur… Alors à défaut de discuter avec vous d'un sens absolu du mot, parlons plutôt du sens qu'on lui donne dans les pages qui suivent et du fil rouge qui en découle. La science-fiction, étymologiquement, c'est – selon ce que vous préférerez – une fiction qui utilise une science sortant du réel… Ou bien reposant tout simplement sur une science fictive. À partir du moment où *Star Wars* utilise des vaisseaux géants voyageant dans l'hyper-espace et des sabres-lasers que nous restons incapables de fabriquer à ce jour, c'est de la science-fiction. Le clonage, le voyage dans le temps et les exosquelettes aussi, c'est de la science-fiction mais à un moment, cataloguer toutes les catégories du genre demanderait un hors-série d'à peu près trois millions de pages. À peu de chose près, nous nous en sommes donc tenus à une science-fiction plutôt orientée vers ce qui vient de l'espace. Mais, vous savez quoi ? Si ce hors-série a le succès que nous espérons, nous ne sommes pas contre en faire d'autres qui pourraient explorer les comic-books liés aux robots, aux cyberpunks et/ou à d'autres domaines. L'avenir, là aussi, en jugera !

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

9 791093 038308

MASTHEAD

PUBLISHER
COMIC BOX est édité par SAS 2B2M - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication : Benoît Maurer
Directeur des rédactions culturelles: Stéphane Beaujean
Chargée de fabrication: Caroline Zhang (fabrication@2b2m.fr)

ÉDITORIAL
Rédacteur en chef: Xavier Fournier - *xfournier@comicbox.com*
Rédacteur en chef adjoint: Lise Benkemoun - *lisebenkemoun@comicbox.com*

Rédacteurs: Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Alain Carrazé, Romain Nigita.
Secrétariat de rédaction: Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Adi Granov

Remerciements : Fanny Blanchard, Clark Bull, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti, François Hercoüet, Olivier Jalabert, Laurent Lerner, Matteo Losso, Thierry Mornet, Adam Philips, Louise Rossignol, Solène Ubino.

Impression : Leonce Deprez. Imprimé en France.
Distribution : MLP.

Service des ventes : Magali Parra - Tel. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité : Stéphane Constantini/ALC Média - *stephane@2B2M.fr*
09 50 46 33 73

Commission paritaire : 0916 K 78368
ISSN : N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2015 DC. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© 2B2M pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

06
LES 3 ÂGES DE STAR WARS
Comment les comics de la saga *Star Wars* ont évolué au fil des décennies...

10
MAGNÉTO
Grâce à Mark Waid et Terry Dodson, la princesse Leia vole de ses propres ailes.

14
KIRBY ET STAR WARS
Mais dites donc ? L'univers de George Lucas ne viendrait-il pas aussi de celui de Kirby ?

16
VADOR
Le chevalier noir de la saga est incontournable. Mais les comics ont dû parfois faire sans.

20
MAGNÉTO
Le scénariste Kieron Gillen doit imaginer une nouvelle existence à Dark Vador.

24
LA NOUVELLE SF D'IMAGE
Image Comics, fondée via la SF, y revient avec un ton nouveau qui fait école.

26
BUCK ROGERS
Buck Rogers s'est réveillé dans le futur... et est devenu ainsi une pierre d'angle de la BD.

28
MAGNÉTO
Scribe d'*X-O Manowar* ou de *Green Lantern*, Robert Venditti explore des espaces différents.

32
RETOUR VERS LE FUTUR
Retour vers le futur ne revient pas au ciné mais en BD. Mais le fallait-il vraiment ?

34
GREEN LANTERN
L'homme à l'anneau vert plonge ses racines dans la SF la plus classique...

38
KIRBY ET LE JOUR OÚ...
Comment un vieux film réapparaît périodiquement dans l'œuvre du King.

40
ROM
C'est l'histoire d'un jouet très laid qui a fait carrière dans les comics...

© MARVEL

46
MAGNÉTO
Big boss chez IDW, Chris Ryall jongle avec des séries comme *Transformers* ou *Onyx*.

50
LES ENFANTS DE STARLIN
La carrière cosmique de Jim Starlin forme un tout qu'il faut décoder...

54
STAR TREK
Kirk, Spock et *l'Enterprise* tels qu'on les rencontre dans la BD américaine.

58
KIRBY ET 2001
Comment Kirby a abordé l'univers de *2001, L'Odyssée de l'espace*.

60
MAGNÉTO
John Ostrander : un auteur phare qui a inventé un avenir pour *Star Wars*.

62
WHO IS
Alex Raymond, un éclair de génie qui a inspiré des générations d'artistes.

64
MAGNÉTO
Mike Mayhew a mis en image *Star Wars* tel que Lucas l'avait imaginé...

68
LE HÉROS OUBLIÉ
Avec Star Hawks, la police de l'espace n'a jamais été si classe...

70
IMAGINARIUM
Plongée dans l'univers du dessinateur Gil Kane, un pionnier des comics.

82
DOCTEUR PSYCHO
Dans les comics, l'avenir est encore plus prise de tête que dans les films ou les romans...

FUTUR PROCHE

73
PREVIEW
Pendant *Secret Wars*, *les Gardiens de la Galaxie* deviennent les Gardiens de Nulle Part, mais ils veillent toujours au grain dans l'espace.

RÉAGISSEZ @COMICBOX

LES TROIS ÂGES DE STAR WARS

STAR WARS DANS LES COMICS, C'EST PARFOIS UNE GALAXIE VRAIMENT TRÈS LOINTAINE... DES FILMS. UN UNIVERS PEUPLÉ DE LAPINS VERTS, DE BELLES MERCENAIRES À LA PEAU ROUGE, DE CRÉATURES TÉLÉPATHIQUES ET D'AUTRES PARTICULARITÉS QUI VOUS ÉCHAPPENT SI VOUS N'AVEZ JAMAIS PLONGÉ LE NEZ DANS LA VERSION BD DU MYTHE. POUR LE MEILLEUR OU POUR LE PIRE...

Quand on parle de *Star Wars*, il faut penser les choses en trois âges. Non, il ne s'agit pas de coller aux diverses trilogies cinématographiques (encore que, accidentellement, chacune sera sortie sous une de ces ères) mais bien de parler de trois phases de l'histoire des comics de *Star Wars*. Réparties sur deux éditeurs différents (Marvel et Dark Horse) en l'espace de quatre décennies, les adaptations en bande dessinées de *La Guerre des étoiles* ont dû en effet répondre, dans des problématiques totalement différentes, à la question de savoir comment repousser les limites de cette galaxie vraiment très lointaine, la peuplant en certaines occasions d'habitants totalement contradictoires avec la vision de George Lucas. En d'autres cas, on peut parler de créations prémonitoires...

"IL Y A BIEN LONGTEMPS..."

Au début, pourtant, l'ambition est loin d'être là. En 1977, quand paraît le premier numéro de l'adaptation de *Star Wars* chez Marvel, l'éditeur est plutôt décontracté. Normal. D'une part *Star Wars #1* sort quelques semaines avant le film. Personne ne peut réellement prendre la mesure du phénomène de société sur le point de naître. D'ailleurs, tel que le raconte le scénariste Roy Thomas dans les pages éditoriales du premier fascicule, ce n'est pas Marvel qui a démarché le studio de cinéma pour adapter l'histoire mais bien le contraire. À la base, Roy Thomas et George Lucas ont une connaissance commune, Charles Lippincott (le chargé de communication de *Star Wars*) qui les fait se rencontrer quelque temps avant qu'on lui propose d'adapter l'histoire du film à venir. Thomas répercute l'information à Marvel, qui se pose la question de savoir en combien d'épisodes on fera tenir le récit. Car – et cela paraît incroyable aujourd'hui – Marvel n'envisage pas une seconde d'aller au-delà de quelques numéros. Si bien que dans *Star Wars #1*, tout en faisant part d'une admiration sans bornes pour le film pas encore sorti, les responsables éditoriaux avouent sans complexe que le projet est "un prospectus en six épisodes". En fait, dès cette phase initiale, il y a quelques différences avec le *Star Wars* que la plupart des spectateurs connaissent. Thomas, qui a suivi le projet en amont, est familier avec le script initial de Lucas. Ce qui fait que lorsqu'il écrit la BD (mise en image par Howard Chaykin) il se base sur la version écrite... tout en ignorant des coupures de scènes dans le tournage ou dans le montage final. Par exemple Lucas envisageait de montrer Jabba dès le premier film (d'ailleurs une version remastérisée en 1997 insère une scène supplémentaire tournée en 1977), dans un moment où il menace Han Solo. Mais dans la version finalement sortie en 1977, il n'est pas là. Roy Thomas a quand même conservé le passage. Jusque-là, pas de problème : il est courant que les adaptations en romans ou en BD conservent ces "surplus" comme autant de bonus. Sauf... qu'Howard Chaykin représente Jabba sous la forme d'un extraterrestre jaune et mince, qu'on reconnaît à une tête de... morse ! On comprendra que quelques années plus tard, au moment de la sortie du Retour de Jedi et de l'introduction réelle de Jabba à l'écran (sous la forme d'une limace gargantuesque), cela pose quelques fâcheux problèmes de "raccord". L'ami d'enfance de Luke, Biggs Darklighter, occupe également une place bien plus grande dans le comic-book que dans le film. D'une manière générale, on en voit plus sur la vie et les relations de Luke. Et, comme autres différences, il y a la couleur du sabre-laser de Luke. Bleu dans le film, il est rouge dans la BD... Mais pour l'heure Marvel n'en est pas à se poser ces questions de continuité. Au contraire : la surprise est bonne. Poussée par le succès du film, la BD de *Star Wars* dépasse les objectifs. Si bien qu'on procède à une réédition à un format plus grand pour faire face à la demande. À ce stade, plus question de limiter à six épisodes. Mais alors que raconter une fois qu'on a dépassé la destruction de l'Étoile Noire ? Quelle suite donner : Roy Thomas le révèle dans les pages éditoriales de *Star Wars #7*. Tandis que Lucas réfléchit à la suite qu'il veut donner à son film, Marvel a décidé de gagner du temps en se concentrant surtout sur les activités de Solo et de Chewbacca. En clair, surpris par le fait que la BD continue, on a pondu une histoire, largement inspirée des *Sept Mercenaires*, dans laquelle Solo et son copilote s'allient à certains bandits pour défendre un peuple dans le besoin. Pour avoir les coudées franches, on introduit beaucoup de nouveaux personnages, en particulier Crimson Jack (un pirate de l'espace), Don-Wan Kihotay, un vieux fou qui pense qu'il est un chevalier jedi ou Jaxxon, une créature qui ressemble à un lapin vert humanoïde et qui fera quelques apparitions

dans la série. Tout en s'attirant vite un certain nombre de critiques, le personnage (un clin d'œil à Buggs Bunny), lorgnant trop sur un esprit cartoon. Et puis rapidement, parce que raconter "seulement" les aventures de Solo et son entourage, ce ne serait pas vraiment *Star Wars* à l'époque, les auteurs succédant à Thomas et Chaykin (Archie Goodwin et Carmine Infantino) vont ramener le focus sur Luke, Leia, les droïdes selon une trame souvent répétitive. C'est-à-dire que l'alliance rebelle cherche de nouveaux mondes pour s'établir ou empêcher qu'on construise une nouvelle arme aussi destructrice que l'Étoile Noire. Mais Goodwin et Infantino fonctionnent à tâtons. Ils n'ont comme cahier des charges que le premier film, sans rien de savoir de l'évolution des personnages. Et comme au cinéma Luke a l'air d'en pincer énormément pour Leia, les auteurs vont largement insister sur ces sentiments (là aussi, vu que les films expliqueront plus tard qu'ils sont frère et sœur, la situation est cocasse). Goodwin rajoute aussi d'autres menaces inédites comme la famille du Baron Tagge (largement inspirée des Borgia) ou Valance (un ex-stormtrooper devenu un mercenaire cyborg). D'ailleurs, on peut réellement se demander si Valance n'est pas un lointain ancêtre de Cable (autre cyborg de Marvel). Et puis, preuve que les ayants droit de Star Wars sont plutôt conciliants à l'époque, on laisse les auteurs faire un peu ce que bon leur semble avec les personnages existants. Si bien que *Star Wars #28* (1979) se met en tête d'expliquer ce qu'il est advenu de Jabba le Hutt. Le grand morse jaune pointe alors à nouveau le bout de son museau, toujours furieux que Solo lui doive de l'argent. Mais à la fin de l'épisode, Han lui sauve la vie contre la promesse d'oublier cette dette. Là encore, on peut imaginer le désarroi des lecteurs cherchant à concilier ces épisodes et la sortie de *L'Empire contre-attaque* quelques mois plus tard. À partir de là, cependant, les auteurs semblent plus surveillés. La licence *Star Wars* a atteint un certain poids. On ne rigole plus avec elle. Plus question de jouer avec des lapins verts ou de jongler avec le destin de concepts existants comme Jabba. Mais quelques personnages nouveaux continuent d'apparaître, comme Jedidiah (une création de Mike W. Barr et Walt Simonson) dans *Star Wars #49* (1981), qui est largement une redite du Don-Wan Kihotay de 1977 : Jedidiah est une créature qui, à la suite d'un traumatisme, se prend pour un jedi et qui meurt en sauvant la vie à Luke. Plus ahurissant, à partir de *Star Wars #55* (1982) arrive Plif, un hoojib (sorte de petit lièvre blanc télépathe), qui devient un compagnon de route de Luke et Leia. Le genre d'ajout qui fait qu'on se demande vraiment ce qui leur passait par la tête. Dans *Star Wars #80* (1984), Jo Duffy et Ron Frenz utilisent Ellie, un robot qui ressemble vaguement à une version féminisée de C-3PO (ou Z-6PO selon la version que vous suivez). Sachant qu'à un moment Lucas avait un concept de ce genre en tête, Ellie est sans doute un clin d'œil volontaire aux racines de *Star Wars*. Mais Ellie (vite oubliée) apparaît déjà en 1984 après le retour du Jedi, alors que Marvel et les ayants droit font face à une problématique nouvelle. Il n'y a plus de nouveau film *Star Wars* en vue mais la BD reste rentable. Alors on

continue et Jo Duffy, pour le coup, a les coudées franches pour injecter de nouvelles créations. Jo Duffy trouvant (fort justement) que la série n'est pas assez mixte, elle crée ainsi le personnage de Dani, sorte de bad girl à la peau rouge et qui deviendra ouvertement amoureuse de Luke. Ce qui donne d'ailleurs dans un épisode une redite croustillante du dialogue "Je t'aime – Je sais". Dani restera un personnage régulier du titre. Et comme l'Empire est tombé, Duffy ajoute de nouveaux antagonistes, parmi lesquels les Nagai (une race d'aliens à la peau blanche). Mais tout cela, c'est de la fuite en avant. Les propriétaires de *Star Wars* n'ont pas spécialement envie qu'on donne une fin ou un après à leurs personnages. Et puis, sans nouveau film pour alimenter l'univers, la BD ressemble un peu à la saga de trop, avec des extraterrestres de plus en plus baroques (comme les Tofs, créatures basées sur l'apparence de... Louis XIV !). En 1986, *Star Wars #107* est l'ultime épisode de la série de Marvel mais pas la dernière utilisation de la licence chez l'éditeur. En effet, Marvel tente de se repositionner vers un public plus jeune. Depuis 1985 (dans la logique du film *L'Aventure des Ewoks*) on publie donc un mensuel *Ewoks*, rejoint en 1986 par *Droids*, une courte série (8 numéros) consacrée à C-3PO et R2D2 et qui vise un public plus jeune. Ces deux titres "pour enfants" disparaissent dans l'été 1987.

"UN NOUVEL ESPOIR"

Pendant quelques années, la licence *Star Wars* n'intéresse plus personne. Enfin, en théorie. Marvel annonce en effet pour l'automne 1990 une nouvelle série, *Star Wars : Dark Empire*, scénarisée par Tom Veitch et dessinée par Cam Kennedy, supervisé par Archie Goodwin (vétéran des comics de Star Wars). Mais Goodwin quitte Marvel à la même époque et la maison d'édition préfère oublier le projet et ne pas louer à nouveau la licence. Du coup, le bec dans l'eau, ce sont Veitch et Kennedy eux-mêmes qui suggèrent d'apporter le projet chez un petit éditeur plus investi, qui vient de rencontrer un certain succès avec des expansions de *Terminator*, *Aliens* ou *Predator*. C'est donc Dark Horse Comics qui publie finalement *Star Wars : Dark Empire* en 1991... et n'en reste pas là, tant s'en faut. Dark Empire se présente comme une vraie suite du *Retour du Jedi*, avec l'Empire qui, mystérieusement, semble renaître. Veitch avait joué avec l'idée d'un nouveau Vader (quelqu'un se faisant passer pour lui ou un clone). Dans la version finale, le leader de l'Empire est... Palpatine, dont l'esprit occupe un corps cloné, tandis que Luke semble devenir son apprenti Sith. Même si Dark Horse Comics n'a pas le même niveau de ventes que Marvel, l'éditeur est content des chiffres et entreprend donc de faire fructifier la licence en multipliant les projets. Mais entre-temps, la donne a un peu changé car l'équipe de Lucas est plus consciente de la notion d'univers étendu. 1991, c'est aussi l'année de la sortie du roman de Timothy Zahn, *L'Héritier de l'Empire*, le début de la trilogie de *La Croisade noire du Jedi fou*. Désormais, *Star Wars*, c'est aussi une licence qui va occasionner bien des livres, bien des jeux, qui vont codifier le passé et l'avenir de ses personnages en étant beaucoup plus directif qu'à l'époque de Marvel. Là-dedans, Dark Horse va devoir faire son marché, publier parfois des

Star Wars Legacy Saison 2 **: Ania Solo accompagnée d'un Jedi à la peau noire, comme un avant-goût du *Réveil de la Force*.**

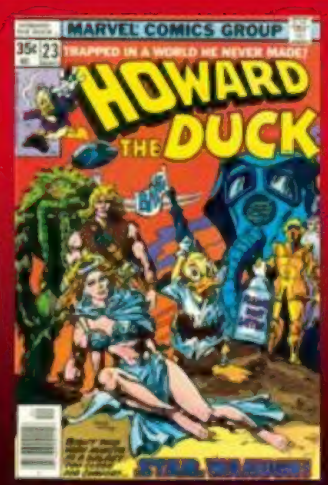
miniséries qui sont directement des adaptations de romans ou de jeux vidéo *Star Wars*. Si bien que parfois on nous racontera des sagas qui se déroulent plusieurs dizaines de milliers d'années avant la destruction de l'Étoile Noire et où il n'y a guère qu'un sabre-laser dans un coin pour justifier les choses. Dans les coulisses, les artistes s'arrachent un peu les cheveux pour mettre en image les sagas. Il faut scrupuleusement respecter l'apparence des vaisseaux. Tout ajout d'élément nouveau doit passer par un lourd processus de validation. Encore que, parfois, il y a des surprises. Le dessinateur Christian Gossett propose l'idée d'un double sabre-laser. Contre toute attente elle est finalement acceptée et intégrée en 1995 dans *Tales of the Jedi : The Sith War #3*. Et on sait que, plus tard, le concept refera surface sur le grand écran, dans les mains de Darth Maul. Mais ce genre de surprise n'est pas courant.

En 1999, la sortie au cinéma de *La Menace Fantôme* et la mise en place d'une nouvelle trilogie, située dans le passé, sont un cadeau doux-amer pour Dark Horse. C'est à la fois un

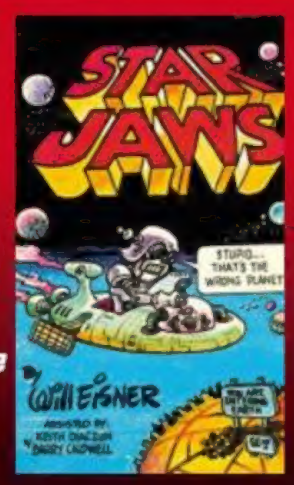
QUAND LE RESTE DU MONDE DES COMICS S'APPROPRIE STAR WARS...

SPIDEY SUPER-STORIES #31 (février 1978)
Spider-Man brandit un sabre-laser sur une scénographie qui singe *Star Wars*, avec le Docteur Fatalis qui imite Vador (c'est le monde à l'envers).

HOWARD THE DUCK #23 (avril 1978)
"Star Waaugh", une des premières parodies "comics" de *Star Wars*. Il faut dire que de toute façon Howard The Duck se moquait un peu du monde entier.



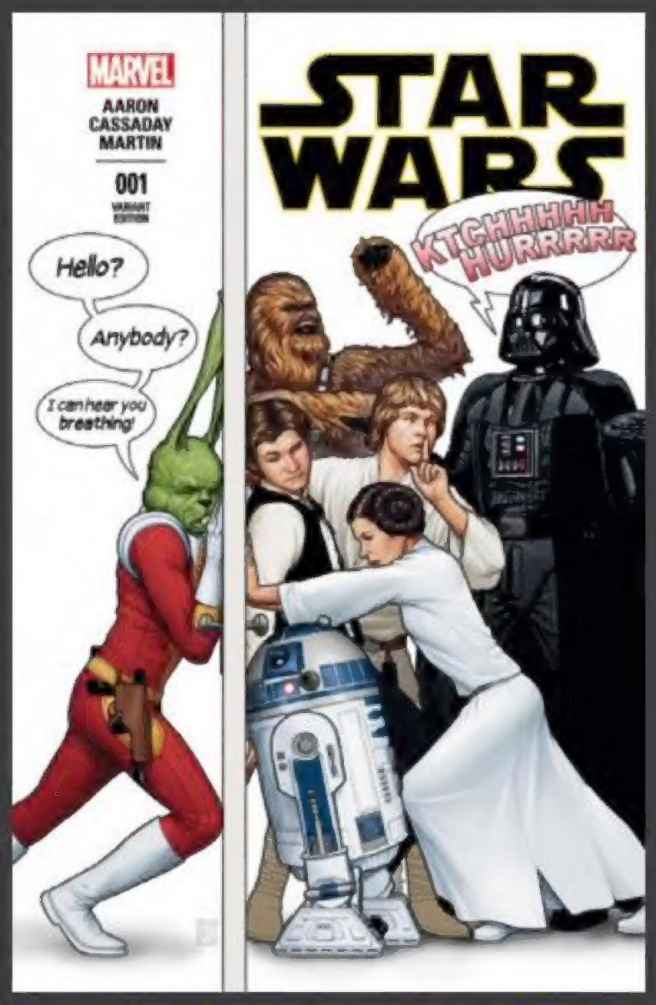
STAR JAWS (1978)
Une parodie largement oubliée de *Star Wars*, qu'on doit au mythique créateur du Spirit, Will Eisner (assisté de Keith Diaczun et Barry Caldwell) et qui comprime à la fois *La Guerre des étoiles* et *Les Dents de la mer*.



coup de projecteur sur ses comics, l'introduction de nouveaux concepts mais aussi encore plus de restrictions chronologiques sur le destin des héros. En 2006, un an après la sortie de *La Revanche des Sith*, Dark Horse préfère refondre sa gamme *Star Wars* pour y mettre de l'ordre et lance en particulier la nouvelle série *Star Wars : Legacy* du scénariste John Ostrander et (principalement) de la dessinatrice Jan Duursema. L'idée ? Définir une nouvelle ère propre aux comics mais dans laquelle on voit une nouvelle génération de la famille Skywalker, qui n'est pas délimitée par les films ou les romans. 137 ans après la destruction de l'Étoile Noire, *Legacy* est centré sur Cade Skywalker, un descendant de Luke (et donc de Vader). Toute la question initiale de la série est de se demander de quel côté de la Force Cade va pencher. Et le succès est là. Si bien que lorsqu'Ostrander, arrivé au bout de ce qu'il a à dire sur le destin de Cade, décidera d'arrêter, Dark Horse aura l'idée d'une saison 2 : une autre *Star Wars Legacy* centrée cette fois sur Ania Solo, une descendante de Leia et Han Solo (et donc cousine indirecte de Cade). À l'approche de la sortie du *Réveil de la Force*, d'ailleurs, le personnage d'Ania est captivant puisqu'il s'agit d'une jeune femme brune vivant de récupérations dans une décharge... Et quand on voit, dans les bandes-annonces, le personnage de Rey (joué par Daisy Ridley) on ne peut s'empêcher de noter les points communs. Les dernières années du *Star Wars* de Dark Horse seront donc marquées par un recentrage sur la dynastie centrale de la saga. En 2013, l'éditeur relance d'ailleurs une série tout simplement intitulée *Star Wars* (scénarisée par Brian Wood et dessinée par Carlos d'Anda) qui raconte des événements situés entre *La Guerre des étoiles* initiale (l'épisode IV) et *L'Empire contre-attaque*. C'est un vrai retour à un esprit "classique", recentré sur Luke, Han, Leia et les autres, d'une certaine manière comparable à l'approche de Marvel entre 1977 et 1986 (mais sans lapin télépathe). L'ennui c'est qu'entre-temps, la donne a changé. En 2012, Disney a fait main basse sur Lucasfilm et (entre autres choses) *Star Wars*, annonçant d'emblée la mise en chantier de nouveaux films. Une bonne nouvelle pour Dark Horse ? Pas tant que ça. Disney est aussi, depuis 2009, le propriétaire de Marvel. Il est évident que les jours de *Star Wars* chez Dark Horse sont comptés.

LE RETOUR... DU JEDI DE MARVEL...

En 2015, Marvel récupère donc cet univers. Plus qu'un retour en arrière, car les règles ont changé. D'abord, les gens de Marvel sont dans un rapport de force totalement différent. En 1977, c'était *Star Wars* qui venait taper à la porte de Marvel, avec peu de contrôle (et les dérives qu'on a vues). En 1991-2014, Dark Horse a traité avec un ayant droit beaucoup plus directif. En 2015, *Star Wars* et Marvel appartiennent au même groupe. L'éditeur n'ayant cependant pas le droit d'anticiper sur les événements de l'épisode VII, on temporise en revenant vers des valeurs fondamentales, des figures connues du grand public (avant de voir, sans doute quelques comics liés au *Réveil de la Force* en 2016). Pas de "5000 ans auparavant" : d'abord, deux séries centrales (*Star Wars* et *Darth Vader*), agrémentées d'une rotation de miniséries (*Princess Leia*, *Lando Calrissian*, *Chewbacca*...) ainsi que de Star Wars : *Kanan The Last Padawan*, série inspirée d'un héros du dessin animé *Star Wars Rebels*. Le niveau moyen de ventes de Marvel (bien plus haut que celui de Dark Horse) et l'attente générée par la proximité d'un nouveau film ont refait de *Star Wars* un véritable rouleau compresseur, galopant devant les ventes de la plupart des titres de super-héros. À côté de ces exigences commerciales, il y a aussi plus de liberté qu'on pouvait s'y attendre. Disney, désirant être plus libre pour les films, a décidé d'enterrer l'univers étendu (comprenez "hors films") tel qu'il existait jusqu'ici. Ce n'est jamais que la deuxième fois que cela arrive (techniquement, la première ère Marvel, avec son Jabba à tête de morse et Dani la Rouge, est clairement une autre continuité). Encore que l'éditeur ait joué

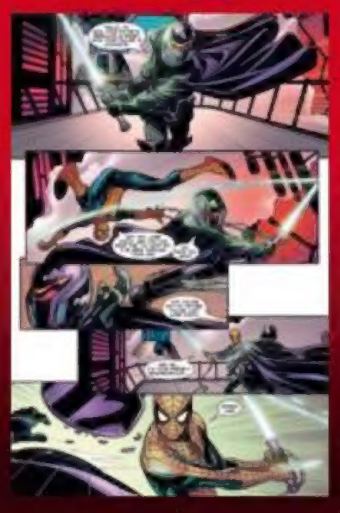


Marvel ironise et fait mine de ramener Jaxxon le lapin vert (largement détesté par les fans) mais les héros de la saga résistent.

la carte de l'humour, plusieurs couvertures variantes ayant ramené (pour la blague) Jaxxon le lapin vert. Pour l'instant, cette table rase redonne des zones à explorer aux auteurs : certains personnages disposent d'extensions généalogiques surprenantes, comme quand une jeune femme débarque en affirmant être... l'épouse de Solo, compliquant les amourettes de ce dernier avec Leia. Dans *Darth Vader*, Kieron Gillen créé un ensemble de nouveaux alliés pour le seigneur sith, comme l'aventurière Aphra et quelques droïdes mortels, versions maléfiques de C-3PO et R2D2. Concrètement cela veut dire que les scénaristes des comics actuels peuvent se permettre beaucoup de choses sur la nature des personnages et que les BD y gagnent une spécificité. Si vous voulez vraiment savoir (par exemple) si Solo est marié ou pas, il faut lire les comic-books !

Xavier Fournier

UNCANNY X-MEN #245 (juin 1989)
Dans cet épisode des X-Men qui met en scène une invasion extraterrestre, on voit débarquer un peu toutes les références, y compris Vador.



FRIENDLY NEIGHBORHOOD SPIDER-MAN #8 (2006)
Dans un univers alternatif, Spider-Man est devenu acteur.
Il affronte un pastiche de Vador, sabre en main, avec une mention de Mark Hamill et un clin d'œil à "Je suis ton père."

INFINITY #1 (2013)
Un sosie de Luke Skywalker est présent sur Galador, planète détruite par les hommes de Thanos qui comptent... Dark Vador (mais sans son casque).

MAGNÉTO

MARK WAID / TERRY DODSON

HISTOIRES DE PRINCESSE

© MARVEL

PERSONNAGE À LA FOIS CENTRAL MAIS AUSSI AUSSI MÉSESTIMÉ (DERRIÈRE LES HOMMES DE LA SAGA *STAR WARS*), LA PRINCESSE LEIA VOLE DE SES PROPRES AILES DANS UNE MINI-SÉRIE SERVIE AVEC BRIO PAR MARK WAID ET TERRY DODSON (EN VF CHEZ PANINI COMICS). LEUR MISSION : LIBÉRER LA SŒUR DE LUKE DE L'OMBRE DES MÂLES ET LUI DONNER PLUS D'ESPACE (AU PROPRE COMME AU FIGURÉ).

Quand s'est produit le "premier contact" entre vous et l'univers *Star Wars* ? Et qu'est-ce qui vous a le plus fasciné dans tout cela ?

Mark Waid : J'ai vu les films à leur sortie aux États-Unis. Le premier à sa sortie, en mai 1977. C'était un samedi après-midi. J'avais 15 ans et, comme la plupart de mes amis, je suis retourné le voir une demi-douzaine de fois pendant ces vacances d'été. C'était unique. Ça ne ressemblait à aucun autre film produit jusque-là. Il y avait un sens de grandeur, un sens de l'espace au sens large, une histoire très riche, le tout enrobé dans un contexte de science-fiction. Je me souviens même que ma mère, qui n'était pourtant pas vraiment fan de tout ça, était sceptique au moment où je l'ai traînée au cinéma pour ce qui devait être ma sixième ou septième séance. Et pourtant, elle est sortie emballée et fascinée.

Terry Dodson : Je suis depuis toujours un immense fan ! J'ai vu le premier à 7 ans et j'ai acheté tout ce qu'il était possible d'acheter sur la saga : les jouets, les livres, les magazines et les comic-books. Je me suis mis aux comics avec *Star Wars*. Sans eux, je n'aurais jamais acheté d'autres comics et je n'aurais jamais dessiné et nous n'aurions pas cette conversation. C'est une grande boucle qui a donc commencé avec *Star Wars*.

Vous avez senti une certaine pression sur la série ?

TD : Un petit peu, mais j'ai une telle compréhension de *Star Wars* que dessiner et designer tout ce qu'il y a dans la série est venu très naturellement. En prime, j'avais déjà illustré une mini-série *Star Wars* en six numéros il y a près de 20 ans, donc je n'étais pas inexpérimenté pour traduire l'essence de la saga en comics.

Mark, Marvel vous a confié la série consacrée à la princesse Leia parce que vous exprimiez, depuis longtemps, l'envie d'écrire un personnage féminin principal. En quoi est-ce différent d'écrire pour un personnage masculin ?

Ça ne devrait pas être différent, en effet, mais ça l'est... Il faut être plus responsable dans l'écriture d'un personnage féminin. Parce que dans les comics les hommes sont dépeints de façon exagérée, certains se plaisent à dire que chaque personnage féminin majeur porte le fardeau d'être une représentation parfaite de toutes les femmes. Je ne crois pas que ce soit juste ou bien, mais c'est comme ça. Les personnages féminins majeurs sont encore assez rares dans les comics américains d'aventures et beaucoup de celles qui sortent du lot sont mal écrites. Mais j'adore écrire des personnages féminins forts dans mes comics. J'ai généralement tendance, aussi, à penser qu'elles sont plus compétentes que leurs homologues masculins dans la vraie vie.

Qu'est ce qui vous plaît chez Leia ? Pensez-vous qu'elle est une icône populaire pour toutes les générations ?

MW : Je l'aime précisément pour cela : parce qu'elle est une icône populaire. Parce qu'elle n'est pas une princesse de contes de fées qui a besoin des autres pour combattre à sa place. Elle est déterminée. Elle a une volonté de fer et elle dirige elle-même ses affaires. Elle est courageuse et ne se laisse pas marcher sur les pieds.

TD : En fait, je pense que j'ai un amour immodéré pour *Star Wars* en général, mais Leia est vraiment un sacré personnage, particulièrement dans les deux premiers films dans lesquels elle apparaît. Elle a une personnalité géniale et c'est une femme forte !

Quand vous la dessinez, c'est avec Carrie Fisher en tête ?

TD : J'ai essayé de dessiner Leia telle qu'elle est dans les films sans utiliser de photographies comme référence. J'ai essayé de faire la synthèse. Ma Leia ressemble à Carrie Fisher, mais en même temps, elle est telle que je la vois dans mon esprit. Je traduis ensuite cela en dessins et, éventuellement, au moment de corriger, je regarde les photos de référence. J'ai fait une quantité d'essais jusqu'à ce que j'arrive à maîtriser les proportions de son visage et bien sûr, sa personnalité.

MW : Franchement, qui pourrait s'empêcher de penser à Carrie Fisher en écrivant cette série ? Certainement pas moi ! Leia me "parle" avec la voix de Carrie en permanence quand j'écris la

"La première chose que j'ai faite a été de me débarrasser de la coiffure en brioches de *Star Wars*!"

Terry Dodson

EN HAUT : des références appuyées au film d'origine.
AU CENTRE : Terry Dodson fait le pont entre les deux premières générations de *Star Wars* en réunissant sur la même page les deux principaux rôles féminins.
EN BAS : la mise en scène du changement de coiffure.

série. Et si je trouvais que ses dialogues ne sonnaient pas bien avec sa voix, je les changerais! J'ai eu la chance énorme de pouvoir rencontrer Carrie deux fois depuis que j'ai commencé à bosser sur le comic-book. Et même si j'avais Carrie et non Leia face à moi, dans ces moments, c'était comme si j'avais réussi à capturer l'essence de sa voix.

Quand vous avez appris que vous alliez faire équipe ensemble, est-ce que vous avez affiné votre travail pour mieux correspondre l'un à l'autre, mieux servir vos caractéristiques respectives ?

MW : J'ai un peu modifié les scènes d'interaction entre les personnages, mais rien de plus. Il n'y a rien que Terry ne sache pas dessiner, et tout ce qu'il fait est splendide. Mais je pense que sa manière de capturer les expressions faciales, la façon qu'il a de faire "jouer" ses personnages sur les pages est exemplaire.

TD : C'est très agréable. Mark est un grand professionnel et il écrit des scénarios très transposables en dessins.

Quel est l'intérêt d'être une princesse si vous ne pouvez même pas éviter à votre planète d'être détruite ?

MW : C'est à peu près le point de départ de notre série, c'est la question centrale. Ou plus exactement : quelle princesse êtes-vous si vous *si* votre monde a été détruit ? Que signifie le concept même de royauté quand votre royaume a été réduit en poussière ? C'était l'idée originale que j'avais dès le départ pour l'histoire, la question qui m'a ensuite servi de base pour la trame.

Alderaan (Aldorande en VF) est une planète que l'on connaît assez peu à travers les films *Star Wars*. Comment l'avez vous construite dans la série ?

MW : J'ai puisé dans la mythologie *Star Wars*. Naturellement, Alderaan était par essence une planète pacifique et désarmée. C'était une planète qui connaissait la guerre pour l'avoir vécue et étudiée, mais qui restait adepte de la diplomatie, ce qui a donné à Leia une sorte d'ordre établi contre lequel se rebeller. Elle est une diplomate de grand talent, mais sur Alderaan, elle était probablement la plus bouillonnante d'entre tous.

TD : C'est vrai qu'il n'y a que très peu de références à Alderaan dans les films. Je suis donc parti de ce qu'on a vu et j'ai extrapolé. Cela dit, il existe un modèle de design de production pour Alderaan, même si on ne le voit que dans une seule scène, dans l'épisode III. Tout ce que j'ai réalisé est parti de là.

Qu'en est-il des ennemis de Leia et des autres seconds rôles ?

TD : Ça a clairement constitué le gros du travail : trouver les ennemis de Leia. Par exemple, Evaan, dans le script, est grande et blonde, l'opposé d'une Leia qui est petite et brune. Mark Waid a suggéré l'actrice britannique Maggie Smith comme référence.

MW : Si vous suivez bien, vous noterez que les personnages les plus importants de cette série sont

CI-DESSUS : crayonné de la couverture du premier numéro.
EN BAS : Evaan Verlaine, une héroïne inédite et la garde du corps de Leia, avec des allures de Brienne de Torth (*Game of Thrones*).

"Dans les comics, les personnages féminins doivent être une représentation parfaite de toutes les femmes. Je ne crois pas que ce soit juste." Mark Waid

des femmes. Je voulais que chacune d'elles reflète certains aspects de la personnalité de Leia : sa solitude, son agressivité, son sens de la famille.

Leia est une sorte d'icône fashion, voire une fashion victim. Est-ce que vous avez incorporé quelques idées là-dessus dans l'histoire ?
MW : Ah ! Très honnêtement, j'ai laissé cette tâche à Terry. Je peux à peine m'habiller comme un être humain, alors habiller les personnages que j'écris est un problème (rires).
TD : Vous savez quoi ? La première chose que j'ai faite a été de me débarrasser de la coiffure en brioches de *Star Wars* ! C'était sa coiffure de princesse et j'ai étudié tous ses styles de coiffures par la suite. J'ai pu comprendre que tous ces styles étaient d'influences nordiques... un style scandinave à l'ancienne... Alors j'ai suivi cette influence et je lui ai dessiné un mélange entre un chignon et sa coiffure traditionnelle en brioche. Pour le reste des costumes, je me suis basé sur tout ce que les autres personnages de *Star Wars* portent dans les films. Le costume de guerrière de Leia est une version légère de sa combinaison des neiges avec une veste en daim comme dans *L'Empire contre-attaque*. J'y ai ajouté le flingue de Han Solo ainsi que ses bottes. Plus des gants très cool pour compléter ça.

Comment Marvel vous a pitché la série ? Et, en fin de compte, quel est votre but sur princesse Leia ?
MW : Le pitch était : « *Nous sommes au lendemain d'Un nouvel espoir (l'épisode IV), et nous voyons enfin comment Leia gère la perte de tout ce qui lui était cher après la destruction de sa planète. Elle réalise que c'est sa responsabilité, en tant que dernière représentante de la maison Organa, de rassembler et de faire survivre la culture Aldéranienne du mieux qu'elle peut, mais quels obstacles vont se dresser sur son chemin ?* » C'était l'idée de base. Et je suis vraiment heureux de ce que nous avons réussi à faire avec ça. Parce qu'en marge de sa vie avec les rebelles, c'est une mission qu'elle s'est donnée elle-même.
TD : C'est une sorte de combo espionne-diplomate. Ce que j'ai voulu faire, plus particulièrement, c'était de coucher sur papier les meilleures qualités de Leia et les faire ressortir de la manière la plus juste possible.

Quelle est votre scène préférée jusqu'ici dans la série ?
TD : Quand j'ai dessiné Leia en train de regarder une peinture d'Amidala dans le deuxième épisode, mixant les deux trilogies *Star Wars* en un seul dessin !

Propos recueillis par
Lise Benkemoun

LA SCI-FI SELON Jack Kirby

ET SI LE SCÉNARISTE/DESSINATEUR JACK KIRBY ÉTAIT À LA BASE DE *STAR WARS*? PLUS EXACTEMENT, TOUT EN LAISSANT À GEORGE LUCAS LA PATERNITÉ DE SON HISTOIRE, LE KING DES COMICS SEMBLE ÊTRE À L'ORIGINE DE PLUSIEURS ÉLÉMENTS TRÈS RECONNAISSABLES DE *STAR WARS*, AU POINT QUE LUCAS LUI-MÊME PUISSE FINIR À SON TOUR, COMME UN PERSONNAGE DE KIRBY.

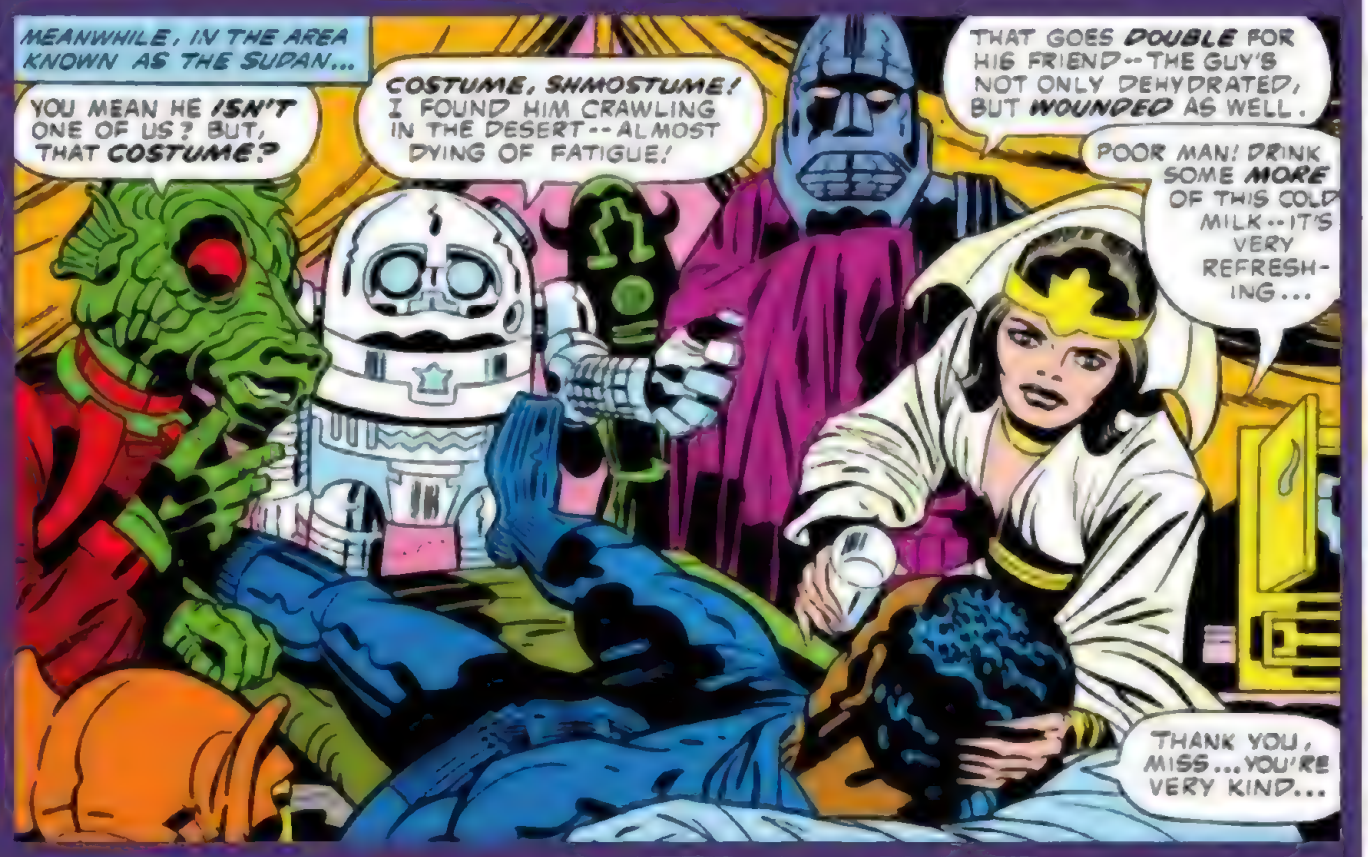
Depuis la sortie du *Star Wars* originel en 1977, les fans de Kirby n'ont pu s'empêcher de remarquer les ressemblances criantes qui existent entre les deux univers. Le scénariste des premiers comics de *Star Wars* lui-même, Roy Thomas, confie que lorsque George Lucas lui raconta les grandes lignes de son film, lors d'un repas en 1972, il ne put s'empêcher de faire le rapprochement avec les New Gods. Une des œuvres les plus personnelles de Jack Kirby a pour nom le *Fourth World*, un ensemble de séries interconnectées que le co-créateur de Captain America, des Fantastiques, des Avengers ou des X-Men a publié au début des années 1970 chez DC Comics, qui raconte la guerre à laquelle se livrent les New Gods (les "Nouveaux Dieux") et les forces corrompues d'Apokolips. Rassurez-vous, vous n'y trouverez pas de garçon-fermier vivant sur une planète désertique ou maniant le sabre-laser. Mais pas mal d'autres choses sont là. Apokolips est une planète industrielle, une sorte d'usine planétaire qu'il n'est pas délirant de rapprocher de l'Étoile Noire. Mais surtout elle est dirigée par un tyran surpuissant nommé Darkseid (apparu dans *Superman's Pal Jimmy Olsen #134*, en 1970), qu'on prononce phonétiquement "Dark Side" ("Côté Obscur"). Certains iront même jusqu'à rapprocher Dark Vador d'une autre création de Kirby, le Docteur Fatalis, méchant portant lui aussi une armure. Mais là, l'archétype est plus diffus et la filiation n'est pas aussi établie qu'on pourrait le croire. Au bas mot, cependant, Dark Vador ressemble à un Darkseid que l'on aurait enfermé dans l'armure de Fatalis. Pour en revenir aux New Gods, ils vivent du bon côté de la vie, dirigés par un patriarche barbu, Izaya le Haut-Père, qu'au premier abord il serait abusif de comparer à Obi-Wan Kenobi. Là, pour le coup, Kirby comme Lucas sont allés puiser dans la même image d'Épinal du vieux prophète sage. Izaya lorgne aussi bien sur Merlin que Charlton Heston incarnant Moïse dans le film *Les Dix commandements*. Là où cela se complique, c'est qu'Izaya a pris sous son aile un jeune homme nommé Orion, devenu le meilleur guerrier des New Gods. Quelques épisodes plus loin, le lecteur découvrira que Darkseid est en fait le père d'Orion, ce dernier ayant été élevé par Izaya. Un rebondissement finalement pas si rare, une sorte d'archétype là-aussi? Certes.

En général, c'est là que les fans de Lucas invoquent

LA SOURCE DE LA FORCE ?

l'influence des écrits de Joseph Campbell dans *Le héros aux mille et un visages*, c'est-à-dire la thèse d'un monomythe universel, qu'on retrouverait dans pratiquement tous les récits épiques. Mais poursuivons : Izaya et les New Gods sont guidés par une énergie fondamentale à la base de l'univers, connue sous le nom de la Source. Beaucoup de fans de Kirby considèrent la Force comme étant une analogie de la Source de Kirby. C'est méconnaître une histoire courte parue dans *New Gods* #5 (1971). Dans cet épisode, un des New Gods est trop impétueux et sème le chaos autour de lui. On lui ordonne de ralentir mais il n'écoute personne. Mais bientôt il est arrêté net par quelque chose d'invisible. Une sorte de télékinésie qu'Izaya vient d'actionner d'un geste de la main, un pouvoir qu'il appelle, en toutes lettres, la Force ! Disons que là, cela commence à faire beaucoup. Que l'on retrouve des archétypes empruntés aux mythologies, soit. Rien ne se crée entièrement. Kirby lui-même faisait écho à des romans de SF façon Arthur Clarke ou de sagas antiques comme la Bhagavad-Gita. Que des situations ou des noms propres se recoupent à ce point, en revanche... On peut comprendre la réaction de Roy Thomas en entendant parler de *Star Wars* pour la première fois. D'autant qu'une autre série du *Fourth World*, les *Forever People*, compte parmi ses personnages principaux un certain Mark Moonrider (Mark le "chevaucheur de la Lune")... qui, malgré des différences physiques évidentes, sonne quand même un tout petit peu comme Luke Skywalker (Luke "le marcheur du ciel"). On ne peut pas dire que *Star Wars* est la décalcomanie des New Gods. Il n'y a pas de Wookie dans la série de Kirby et, inversement, il n'y a pas d'équivalent de Lightray le joyeux nouveau dieu de la Lumière dans *Star Wars*. Mais enfin les emprunts sont là.

Qu'en pensait Kirby lui-même ? Eh bien, aussi incroyable que cela puisse paraître, il en a fait à son tour une histoire. Disons qu'il existe une réponse du berger à la bergère. En mai 1978, alors qu'il a arrêté les New Gods depuis des années et qu'il a quitté DC Comics pour revenir chez Marvel, Kirby produit *Black Panther* #9, dans lequel le héros principal, la Panthère Noire, s'est



perdu dans le désert alors qu'il pourchassait un criminel. Contre toute attente, le justicier semble être confronté à un robot blanc vaguement ovoïde. Quelques pages plus loin, on comprend qu'il est en fait tombé sur le plateau de tournage d'un film de science-fiction. Panthère Noire est recueilli sous la tente des comédiens encore maquillés. On y reconnaît une sorte d'homologue d'R2D2 (bien qu'équipé de bras) joué par un nain mais aussi un type en armure sombre qui ressemble vaguement à Vador, une princesse brune en costume blanc qui fait très Leia et quelques extraterrestres parmi lesquels on remarque une face d'hippocampe, semblable à Greedo (abattu par Solo dans la scène du bar). Le clou du spectacle, c'est quand le réalisateur fait irruption dans la tente en se plaignant que ses acteurs ne travaillent pas. Et l'homme, bien sûr, ressemble à George Lucas. Plus tard, poursuivant son adversaire, Panthère Noire provoquera la destruction du plateau de tournage tout en se disant qu'après tout ces gens du cinéma peuvent se permettre d'attendre tandis que le héros à des impératifs plus urgents. Difficile de savoir s'il s'agissait d'une mise en boîte innocente ou si, plus durement, c'était une manière pour Kirby de dire "qu'ils aillent au diable". L'auteur, quand il avait envie de dire quelque chose, n'était pas du genre à le faire à moitié (dans un fameux épisode de Mister Miracle, il avait ridiculisé Stan Lee). Mais là, *Black Panther* #9 est paru chez Marvel, alors que l'éditeur publiait les comics de *Star Wars*. Difficile de penser que Kirby aurait pu aller plus loin dans la critique sans que cela "bloque" en plus haut lieu...

Xavier Fournier

DARK VADOR
STAR DES TÉNÈBRES

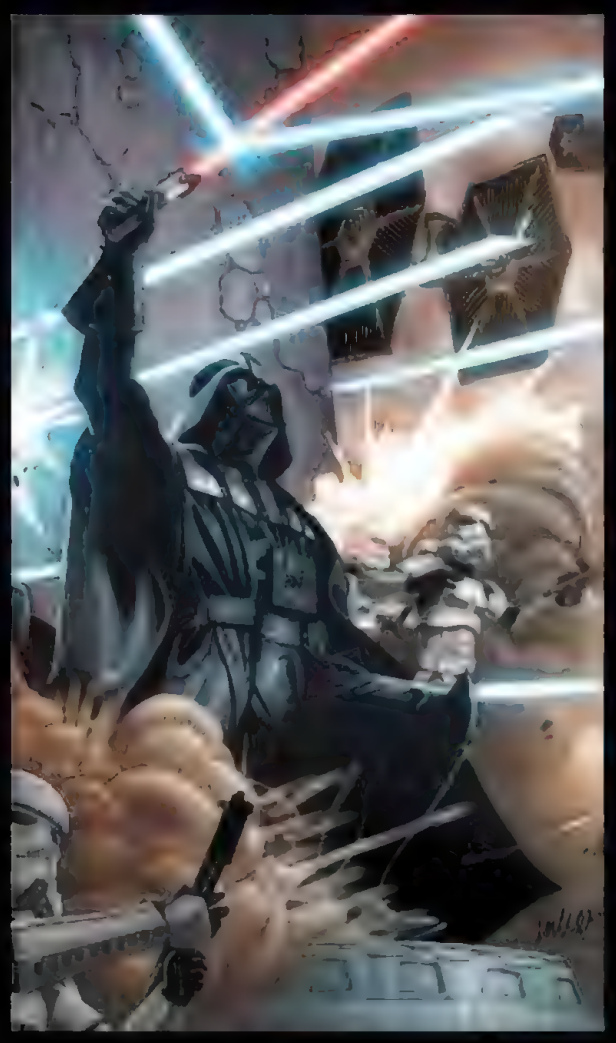
QU'ON L'APPELLE ANAKIN SKYWALKER OU DARK VADOR, LE SEIGNEUR SITH EST UNE FIGURE EMBLÉMATIQUE D'UNE MYTHOLOGIE QUI A ENGENDRÉ DES CENTAINES DE COMICS. SI BIEN QU'IL NE FAUT PAS S'ÉTONNER DE LE TROUVER EN BONNE PLACE DANS CES PUBLICATIONS. À PLUS FORTE RAISON PARCE QUE LES SCÉNARISTES ONT L'HABITUDE DE GÉRER CE GENRE DE "SUPER-VILAIN".

Difficile pour le fan de comics, en voyant Dark Vador, de ne pas faire le rapprochement avec un autre grand méchant en armure de la BD américaine. Apparu dans *Fantastic Four #5* (juillet 1962), le Docteur Fatalis a un air de famille (c'est le moins qu'on puisse dire) avec Vador. L'ennemi des Fantastiques est, après tout, un homme enfermé dans un exosquelette, cachant son visage défiguré derrière un masque de métal. Et il n'est pas, non plus, qu'un simple savant fou puisqu'à sa dimension technologique s'ajoutent des talents de sorcier. Il serait tentant d'ajouter sans retenue cette création de Stan Lee et de Jack Kirby au "dossier" des influences comics de George Lucas qui ont mené à la création de *Star Wars*. En fait, c'est un peu plus compliqué que cela. D'abord parce que Lee et Kirby ont simplement eux-mêmes puisé dans des grandes figures comme celles de *L'homme au masque de fer*, *Le Fantôme de l'Opéra* mais aussi un authentique bandit australien de la fin du XIX[e] siècle, Ned Kelly, qui avait eu l'idée de porter une armure de métal pour se protéger des balles de la police ! Kelly inspira quelques cow-boys en armure des années 1950 et il existe quelques traces qui confirment que Lee connaissait très bien ces personnages, s'en inspirant jusque dans les détails pour créer le bandit Iron Mask dans *Kid Colt Outlaw #110*. Avec Vador, on touche à une autre dimension, plus médiévale. Il ne fait pas de doute que Lucas s'est inspiré en partie du mythe arthurien lors de l'écriture de son premier *Star Wars*. Si Luke Skywalker et Obi-Wan Kenobi relèvent des mêmes positions qu'Arthur et Merlin dans la saga, Vador tient du "Chevalier Noir" (si ce n'est que dans le poème où il apparaît le Chevalier Noir est le fils caché d'Arthur et pas le contraire). Qu'à cela ne tienne, répondront les partisans d'une filiation principalement venue des comics, puisque Marvel a produit depuis les années 1950 plusieurs personnages en armure surnommés Black Knight et notamment, dans le cas qui nous intéresse, un Chevalier Noir apparu dans *Tales To Astonish #52* (février 1964), qui fut tour à tour adversaire de Giant-Man, Iron Man et des Avengers. Néanmoins, cette piste ne peut être considérée comme une certitude, à plus forte raison quand il en existe d'autres au moins aussi solides (voire plus). Lucas n'a jamais caché s'être inspiré également d'un large fond de serials cinématographiques et l'on retrouve dès 1938, dans *Fighting Devil Dogs* (une production Republic) un grand méchant drapé de noir, the Lightning, qui balance des éclairs un peu partout en utilisant une gestuelle assez proche de celle associée plus tard avec Vador. Difficile, donc, d'être aussi catégorique sur les racines comics de ce cher Dark qu'on peut l'être au sujet des "emprunts" à la saga des New Gods de Kirby (cf. article précédent). Il n'en reste pas moins qu'à la lueur des voisinages exposés ici, si le Docteur Fatalis n'est pas obligatoirement un ancêtre avéré de Vador, il en reste l'un des prédécesseurs. Plus encore que des éléments comme l'armure, les logiques de Marvel et de Lucas convergent dans une dimension un peu plus tardive, amenée graduellement dans les comics à partir de la fin des années 1960, sous la houlette de Stan Lee puis de Roy Thomas. À savoir qu'un grand méchant est bien plus efficace s'il a été frappé par une touche de tragédie, si on lui découvre une part d'humanité. Ainsi, des super-vilains tels que Fatalis ou Magnéto, lancés d'abord comme de véritables "super-nazis" unidimensionnels gagneront en profondeur au fil du temps, à mesure qu'on découvrira

leurs vies antérieures. Le procédé est le même pour Vador, grand méchant loup dans l'épisode IV et qu'on n'imagine pas réellement avoir été bon auparavant, jusqu'aux dernières scènes de *L'Empire contre-attaque*. Il y a aussi d'autres rapprochements à faire, comme le fait qu'après des années d'existence la Sorcière Rouge et Quicksilver, membres éminents des Avengers, découvriront que Magnéto, l'homme qu'ils détestent le plus au monde, est en fait leur père génétique (cette idée sera annulée des décennies plus tard, mais, longtemps, le parallèle existera). À partir de là, il est évident que Vador est hautement compatible avec la logique des comics en général et avec ceux de Marvel en particulier. D'ailleurs c'est la triste ironie de l'incapacité du monde du cinéma à gérer les Quatre Fantastiques et leur ennemi juré. En quatre films et trois versions adaptées de Fatalis, les studios de production sont totalement passés à côté du personnage alors qu'il suffisait de comprendre qu'on avait là non pas un personnage de grand-guignol mais bien un équivalent antérieur de Vador. D'ailleurs cette dimension existe un tout petit peu dans le film *Les Quatre Fantastiques* sorti à l'été 2015. Il y a un vague voisinage avec la Force quand Fatalis émerge comme un personnage pouvant tuer d'un simple regard, à distance, devenant du coup un "cousin" des étranglements prodigués par Vador. Seulement l'ambition d'un Fatalis au cinéma n'aura jamais à la hauteur d'un Vador. À l'inverse, dans les comics, pour écrire Vador, suffirait-il viser à mi-chemin entre les figures de Fatalis et Magnéto? Oui et non. Cela dépend de l'époque…

DUELS ET RAIDEURS

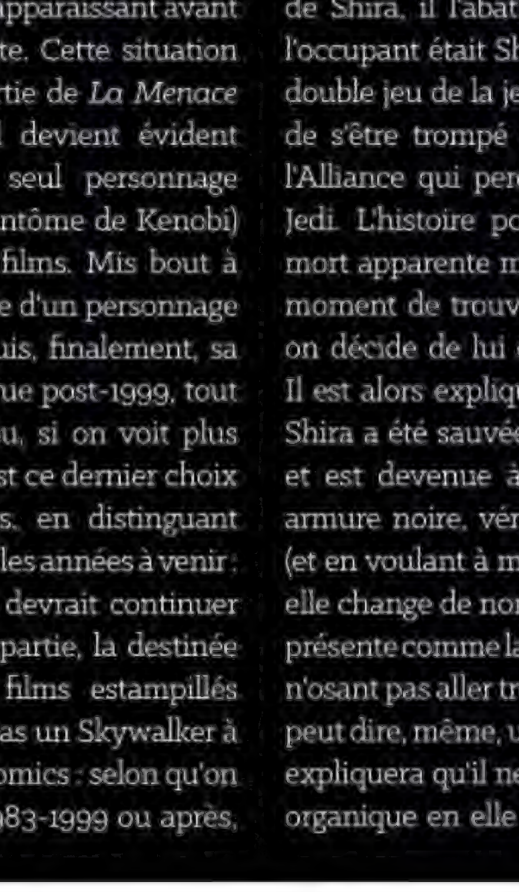
Il faut comprendre, sur ce point comme d'autres, que la perception des auteurs a changé à mesure que l'on avançait dans les films. **Quand sort l'épisode I,** *La Guerre des Étoiles*, les effets spéciaux et les chorégraphies de combats en sont à un tout autre niveau. D'ailleurs il suffit de regarder dans ce premier film le duel entre Vador et Obi-Wan pour le trouver plutôt statique, comparé à ce que l'on apprendra ensuite sur les Jedi et les Siths. Mettons que Kenobi est un vieil homme fatigué et que Vador lui-même, désormais moins homme que machine, n'est plus ce qu'il était. Mais entre 1977 et 1980 (date de la sortie de *L'Empire contre-attaque*), tout ce que les scénaristes et dessinateurs de comics auront comme "modèle" pour un combat au sabre-laser c'est ce duel du hall de l'Étoile Noire. Ce qui fait que le langage corporel de Vador, sa manière de bouger aussi bien que l'expression de sa puissance, seront conditionnés par ce précédent. À partir de 1980 (et le combat plus physique au cinéma de Vader et de son fils) on donne un peu plus d'ampleur physique. En vérité, ce n'est guère que dans *La Menace Fantôme*, en 1999, qu'on découvrira réellement l'ampleur des Jedi et des Sith, des personnages soudainement devenus beaucoup plus physiques. Entre-temps, on pourrait dire que les habitudes graphiques avaient été prises. Pendant les deux premières décennies de sa carrière dans les comics, Vador sera utilisé comme un personnage relativement statique, taquinant un peu du sabre-laser mais finalement un peu chiche dans ses utilisations de la Force. Même si Dark Horse procède à des améliorations après qu'on ait découvert la "prélogie" et notamment à travers *The Purge* (une phase des comics qui fait immédiatement suite à *La Revanche des Sith*, dans laquelle Vador pourchasse et extermine la majeure partie des Jedi) il restera une certaine habitude, un "goût acquis" du Vador tel qu'on l'a longtemps pratiqué. C'est avec son retour chez Marvel, en 2015, que les choses vont changer. Dès les premiers épisodes du nouveau mensuel *Star Wars*, Jason Aaron et John Cassaday représentent un Vador dont les prouesses sont égales ou supérieures à celles de Qui-Gon Jinn dans *La Menace Fantôme*, lorgnant sur le côté plus physique des super-vilains traditionnels. Le signal est d'ailleurs donné dès *Star Wars #1*, avec une couverture variante dans laquelle Dark Vador imite la pose de Magnéto, singeant Jim Lee et *X-Men vol.1 #1* (1991). Les premiers épisodes poursuivent sur cette lancée, avec un Vador capable de repousser des blindés à coup d'utilisation de la Force. Lutter contre Vador, à ce stade-là, revient à combattre une armée… L'autre axe d'expansion de Vador concerne ce qu'on pourrait qualifier de périmètre personnel. C'est-à-dire que, profitant du fait qu'il a désormais sa propre série illimitée chez Marvel, il peut se dégager de la présence de son fils et se construire tout un entourage. Non pas que Vador ait réellement envie de se faire des amis mais les comics actuels de Marvel, qui se déroulent après la destruction de l'Étoile Noire, reposent sur le fait qu'il est dans une relative disgrâce. Bien que présent, il n'a pas réussi à empêcher les rebelles de détruire la plus grande arme de l'Empire. Et Palpatine le tient pour responsable, au point de lui chercher d'éventuels remplaçants. C'est une chose que le scénariste Brian Wood, chez Dark Horse, avait déjà explorée dans la précédente série *Star Wars* en traitant de la même période. Mais pas à fond (il faut dire aussi que Wood n'écrivait qu'une unique série mensuelle et ne disposait pas d'un titre autonome sur Vador). Là, dans le titre *Darth Vader*, Kieron Gillen a plus de place pour intégrer beaucoup de choses mais aussi utiliser des éléments qui manquaient à certains de ses prédécesseurs



lors de la première phase chez Marvel et pendant l'ère Dark Horse. Par exemple, dans certaines scènes Vador met à profit sa grande connaissance de la robotique, laissant bouche bée ses alliés, qui ne le savaient pas si compétent dans ce domaine. Le lecteur, lui, aura compris l'allusion au passé de bricoleur du jeune Anakin. L'univers *Star Wars* actuel tel qu'il est publié chez Marvel a globalement un gros avantage sur ce qui se faisait dans les années 1980 : après *Le Retour du Jedi*, l'éditeur n'imaginait pas faire des allers-retours dans le temps où publier une série sur Vador se déroulant chronologiquement des années dans le passé. Il semblait impératif de raconter "la suite". Seulement voilà : la suite, après la bataille d'Endor, s'écrivait forcément SANS Vador, disparu dans les flammes d'un bûcher.

MADAME VADOR ?

À n'en pas douter, Vador est LE méchant emblématique des films *Star Wars*. Si bien, d'ailleurs, que cela n'est pas sans poser problème quand il s'agit d'installer l'Empereur comme une sorte de "super-boss de niveau" qui devrait être, en théorie, un cran au-dessus, en termes de noirceur. Si l'on doit bien lui concéder un talent pour la politique et la manipulation dans les épisodes I à III, dans *Le Retour du Jedi*, Palpatine n'est guère qu'une gargouille grimaçante qui perd la partie dès lors que Vador se retourne contre lui. Ce qui posera, à partir de 1983 (après "*Le Retour*") un gros problème aux auteurs de comics supposés continuer la chronologie de cet univers. Comment poursuivre *Star Wars* sans Vador ? En lui inventant une succession... Au début, Vador était un croque-mitaine, c'est-à-dire le méchant de service et un problème que les héros devaient régler. Si l'on se souvient que, pendant des années, les auteurs de comics ont travaillé en ayant comme seul repère la trilogie cinématographique des épisodes IV à VI, on comprendra que, pour eux, la saga tout entière tournait autour de l'évolution de Luke, Vador apparaissant avant tout comme un antagoniste. Cette situation changera à partir de la sortie de *La Menace Fantôme* (1999), quand il devient évident qu'Anakin/Vador est le seul personnage vivant (c'est-à-dire hors fantôme de Kenobi) à apparaître dans les six films. Mis bout à bout, ils racontent l'enfance d'un personnage innocent, sa corruption puis, finalement, sa rédemption. Du point de vue post-1999, tout tourne autour de Vador ou, si on voit plus large, de sa généalogie. C'est ce dernier choix que fait Disney, d'ailleurs, en distinguant deux formats de films pour les années à venir : *Star Wars* tout court, qui devrait continuer de raconter, au moins en partie, la destinée de cette famille. Et les films estampillés "anthologie" qui n'auront pas un Skywalker à bord. Mais revenons aux comics : selon qu'on se place dans la période 1983-1999 ou après, cela implique des différences philosophiques fondamentales dans la manière d'envisager la continuation des aventures de Luke, Leia et de leurs amis. C'est-à-dire que les auteurs des BD publiées chez Marvel de 1983 à 1986 et chez Dark Horse entre 1991 et 1999 se sont avant tout posé la question sous l'angle de l'ennemi à trouver. Si Vador mais aussi Palpatine et son empereur étaient rayés de la carte, il fallait inventer de nouveaux adversaires, sans forcément se poser la question plus intime de la rédemption. À partir de là se dégage l'idée de l'héritage de Vador, de pièges ou d'agents qu'il aurait pu laisser derrière lui en cas de disparition. Pour le coup, le Marvel de 1983 disposait d'assez de personnages secondaires originaux que l'on pouvait faire monter en puissance, y compris un agent double que Vador avait utilisé dans la BD à partir de *Star Wars vol.1* #56 (soit, chronologiquement, entre *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*). Shira Brie était un temps apparue comme une pilote de l'Alliance Rebelle, fricotant d'ailleurs avec Luke Skywalker. En fait son but était de saboter de l'intérieur l'organisation. Après plusieurs mois de présence dans la série, elle n'y arrivera que de manière involontaire : dans un épisode ultérieur, Luke Skywalker utilise la Force pour ressentir si un vaisseau voisin est ami ou ennemi. Ressentant la noirceur de Shira, il l'abat. Quand on découvre que l'occupant était Shira, Skywalker (ignorant le double jeu de la jeune femme) est convaincu de s'être trompé et s'en veut. Tout comme l'Alliance qui perd confiance dans le jeune Jedi. L'histoire pourrait s'arrêter avec cette mort apparente mais, deux ans plus tard, au moment de trouver un remplaçant à Vador, on décide de lui donner... une remplaçante. Il est alors expliqué que, gravement blessée, Shira a été sauvée par les forces de l'Empire et est devenue à son tour une cyborg en armure noire, vénérant son mentor disparu (et en voulant à mort à Luke). Comme Vador, elle change de nom et devient Lumiya, qu'on présente comme la "Seigneuresse Noire". Mais n'osant pas aller trop loin dans la symétrie (on peut dire, même, une forme de redite), Marvel expliquera qu'il ne reste pas assez de matière organique en elle pour utiliser totalement la



Force. Ce n'est donc pas une Sith imparfaite... Ce qui contredit un peu ce que l'on voit dans les films ou certains autres comics (à l'évidence Vador lui-même n'avait plus qu'un fragment de son corps d'origine). En lieu et place d'un sabre-laser, elle utilise une sorte de super-fouet d'énergie. Comme beaucoup de choses, Lumiya passera à la trappe en 1986, à la fin du mensuel de Marvel. Et l'on ne s'attendait plus vraiment à en réentendre parler, Dark Horse s'accordant un droit d'inventaire. Contre toute attente, elle sera ramenée en catimini en 1995 dans l'univers étendu dans *Star Wars Galaxy Magazine 3* (une revue éditée non pas par Dark Horse mais par Topps) dans une histoire courte.

AU (X) SUIVANT (S)!

Bien sûr, chez le deuxième éditeur des BD de *Star Wars*, la question de trouver un "Vador après Vador" se posera. Comme expliqué dans les pages précédentes, la pierre fondatrice de *Star Wars* chez Dark Horse, *Star Wars : Dark Empire*, empruntait son idée de base au roman et au film Ces garçons qui venaient du Brésil, dans lequel Hitler est cloné en plusieurs exemplaires. Le scénariste de Dark Empire, Tom Veitch, voulait créer un clone de Vador pour relancer la machine. Lucasfilms s'y opposa. En fait, l'ayant droit de *Star Wars* autorisera bien le clonage de Vador mais dans des circonstances où il peut lui-même y faire face. Dans le roman *Galaxy of Fear : Clones*, qui se déroule du temps du vivant de Vador, ce dernier découvre qu'on l'a cloné... et il tue lui-même son double. On comprendra qu'au vu des éléments précédents, produire à la chaîne des Vador après la mort du vrai, c'était renoncer à l'idée du libre arbitre et de la rédemption. C'est sans doute pour cela qu'on autorisa, en revanche, un clonage de l'Empereur, qui n'a pas la même portée philosophique. Par contre, sur d'autres séries Dark Horse profitera de la présence d'autres Sith remplissant la fonction de "Seigneur Noir". À plus forte raison parce que les romans explorant la vie des Skywalkers après *Le Retour du Jedi* ne manqueront pas, eux, aussi, de créer quelques héritiers de Vador. On peut parler, par exemple de Darth Caedus (en fait Jacen Solo, le fils corrompu de Han et Leia) dans les romans du cycle *L'Héritage de la Force*. Et c'est là d'ailleurs que la boucle est bouclée, que l'élève (de Vador) réapparaît comme maître (de Darth Caedus).

Comment poursuivre Star Wars sans Vador? En lui inventant une succession...

Surprise : ces romans utilisent en effet le personnage de Lumiya la Seigneuresse Noire, qu'on pensait totalement oublié, comme mentor sith de Caedus. En 1984-1986, quand elle devint "la seigneuresse noire", elle n'était qu'une menace (quand bien même terrible) sur le plan physique. Quand elle réapparaît après la sortie des épisodes I à III, elle trouve sa place dans le cycle de corruption qui frappe la famille Skywalker. Tout cela, bien sûr, est à prendre en compte dans la logique de l'univers étendu tel qu'il existait avant le rachat par Disney, la préproduction des nouveaux films et l'arrivée (ou le retour, comme vous voulez) des comics de Marvel. L'univers étendu a fait table rase... Et puisque la BD scénarisée par Jason Aaron comble à nouveau les trous chronologiques après l'épisode IV, les conditions de l'apparition de Shira Brie prennent du plomb dans l'aile. Et *Le Réveil de la Force* ne semble pas parti pour tenir compte de romans parus presque dix ans plus tôt, avant l'actuel propriétaire. Mais la pirouette à travers laquelle un personnage secondaire de la BD peut devenir l'instructeur du petit-fils de Vador sur d'autres supports montre bien, là aussi, que les comics ont apporté bien des choses à la mythologie *Star Wars*.

En cette fin 2015, à l'évidence, le problème de la succession se pose à nouveau puisque *Le Réveil de la Force* va nous montrer l'avenir de cet univers. Mais les bandes-annonces du nouveau film ont tôt fait de régler la question, en faisant de Kylo Ren un personnage qui ne

se contente pas d'être voisin au niveau du look ,mais de jurer, sur le crâne de Vador, qu'il finira ce que le Sith a commencé. À n'en pas douter, quel que soit son sort dans les films (parce qu'après tout il y a le précédent Dark Maul dans la prélogie, dont la carrière a presque été négociée en un quart d'heure), il semble certain que Kylo Ren sera promptement adopté à son tour par les comics. Marvel dispose aussi d'un atout : la série *Darth Vader* se déroulant plusieurs décennies dans le passé, les auteurs disposent aussi de la possibilité de montrer Vador en train d'organiser sa propre succession. Pour l'éditeur de comics, de toute manière, plus rien ne presse. En jouant avec le temps, Vador est bien valide dans son propre titre (classé régulièrement dans le top 5 des ventes aux USA). Quoi qu'il arrive ensuite à sa famille dans les générations à venir, le seigneur Sith semble, lui, promis à un bel avenir chez Marvel.

Xavier Fournier

Q+R #interview

MAGNÉTO

KIERON GILLEN

DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

LE SCÉNARISTE BRITANNIQUE NE PERD NI SON FLEGME NI SON HUMOUR LORSQU'IL S'AGIT DE CHRONIQUER LES AVENTURES DE DARK VADOR, LE VILAIN LE PLUS EMBLÉMATIQUE DE TOUS LES TEMPS ET DE TOUTES LES GALAXIES. FORT DE SON EXPÉRIENCE EN MATIÈRE DE SUPER-MÉCHANTS (LOKI, ÜBER, SABERTOOTH ET SON RUN SUR *UNCANNY X-MEN*), MARVEL LUI A CONFIÉ LES RÊNES DE LA SÉRIE CONSACRÉE AU SEIGNEUR NOIR DES SITH. IL A ACCEPTÉ D'EN PARLER (UN PEU) AVEC NOUS...

REPÈRES

> Ses séries phares :

- *The wicked + The divine* (Image)
- *Uncanny X-Men* (Marvel)
- *Journey into Mystery* (Marvel)
- *Iron-Man* (Marvel)
- *Young Avengers* (Marvel)
- *Darth Vader* (Marvel)

Pensez-vous que Dark Vador explique le succès de *Star Wars*, parce que, comme chacun sait, c'est un fantastique vilain ?
Il y a cette théorie selon laquelle, les héros sont définis par la puissance de leur adversaire. Il vous faut triompher de quelqu'un qui en vaille la peine, si je puis dire. Alors, si c'est vrai, pouvoir compter sur l'un des vilains les plus iconiques du cinéma du xx[e] siècle est définitivement un gros bonus pour la série.

Qu'est-ce qui vous fascine chez lui ?
Je dirais que la nature énigmatique de Vador est vraiment au cœur de ma fascination. Il vous montre un peu de lui, mais il garde tellement de mystère. Essayer de garder toute cette part d'ombre tout en l'écrivant en tant que personnage principal d'une série est clairement l'un des plus gros défis de ce comic-book.

Il se dit justement que le défi vous impressionnait tant que vous étiez à deux doigts de refuser d'écrire la série. Qu'est-ce qui vous a fait changer d'avis ?
Au départ, la raison principale pour laquelle j'ai failli refuser d'écrire la série *Dark Vador* est que j'étais bien évidemment conscient que ce serait un énorme boulot. C'est clairement un job de rêve pour beaucoup d'auteurs. Est-ce que j'étais la personne la plus qualifiée pour faire ça ? J'ai donc pris un peu de recul et j'ai repensé à tous les autres scénaristes que Marvel a décidé d'associer à la franchise *Star Wars*. Et franchement, si l'on regarde les scénaristes qui écrivent des vilains, je suis un choix plutôt logique, au vu de mon parcours. Allez... On va dire que j'ai le potentiel pour le job, sans aucune fausse modestie ni arrogance. Du coup, je me suis dit que je n'avais vraiment pas le droit de refuser !

Quel est votre but avec la série, justement ?
Je veux dépeindre une exploration profonde, logique et pleine de sens de l'ascension et de la chute de Dark Vador, en contrepoint de ce que l'on voit dans les films *Star Wars*. C'est une histoire dont on nous parle dans les films mais sans l'aborder vraiment. J'ai donc creusé le sujet en profondeur. Et je crois que quand vous lirez l'histoire du point de vue de Vador, vous pourrez voir la scène de "*Je suis ton père...*" sous un autre angle, vous serez de mon avis : cette scène justifie la série à elle seule ! C'est cette seconde où Dark Vador donne du sens aux vingt dernières années de ma vie (rires).

Où avez-vous puisé vos inspirations pour cette série ?
Je pense que pour nous tous, sur les séries *Star Wars*, la première inspiration est quand même les films. Le but est, bien sûr, de ne pas faire d'adaptations littérales du monde de *Star Wars* de l'écran, mais de créer des versions sur mesure pour l'édition. Nos choix créatifs ont tous prit ce paramètre en considération. Maintenant, en termes de conception de la série, j'ai tendance à mentionner *Le Parrain* et les versions anglaises et américaines de *House of Cards* comme références. D'une part parce que les deux sagas utilisent un méchant comme personnage principal, et d'autre part parce qu'une série comme *House of Cards* utilise une structure particulièrement intéressante : un homme puissant, présent depuis longtemps, qui sent la situation autour de lui changer et commence à utiliser des méthodes plus que discutables pour défendre, voire sécuriser sa place au sein d'un régime.

“La nature énigmatique de Vador est vraiment au cœur de ma fascination pour lui.”

Diriez-vous que vous aimez, ou a contrario, que vous détestez Dark Vador encore plus maintenant que vous écrivez ses aventures ?
Posez-moi de nouveau la question dans quelque temps, quand je ne serais plus sur la série ! (rires) Disons que je le comprends mieux maintenant.

C'était angoissant ou jouissif ou simplement compliqué d'avoir la voix si particulière de Dark Vador en tête pendant que vous façonniez les dialogues de la série ?
Pouvoir jouer avec un personnage si iconique a un énorme avantage : vous savez parfaitement quand un dialogue sonne faux ou pas ! Toutes les phrases ne vont pas dans la bouche de Vador. Le problème est plus d'essayer d'éviter de réutiliser les dialogues des films ou de placer des références ou des hommages dans les scènes.

Qu'avez-vous ajouté à la série pour jouer avec les forces du graphisme de Salvador Larroca ?
Depuis le début, la série a été conçue pour Salva. En fait, c'est un artiste photo réaliste, avec un don certain pour dépeindre la technologie et respecter l'échelle des scènes. Que ce soit pour le rendu de ce qui existait déjà ou pour les nouvelles choses à créer, pour les besoins du projet, il est parfait. Comme je l'ai dit, le but était de créer *Star Wars* sur papier. Et pour ce faire, j'ai eu le meilleur atout possible aux dessins.

Était-il toujours prévu de réaliser des arcs narratifs différents ou même, simplement une maxi-série de 12 numéros ?
Non. Ça a toujours été une série ongoing, régulière, une série illimitée avec une limite tout de même, puisqu'on connaît la fin du personnage. Mais si je devais faire une analogie, je dirais

qu'une fois que tout sera écrit, on pourra le voir comme un long roman, un peu comme mon passage sur la série *Journey into Mystery*.

Pourquoi avoir choisi de montrer le palais de Jabba et de créer une ribambelle de nouveaux aliens ?

Naviguer entre quelque chose de familier et d'autres situations nouvelles, c'est un peu la marque de fabrique de la série. Dans le cas de Jabba, j'avoue qu'il y a quelque chose de profondément attirant dans le fait d'avoir Jabba et Dark Vador se poser pour un tête-à-tête inédit. Comment cette rencontre improbable se passerait-elle ? Au lieu de me poser éternellement la question, j'ai décidé de la montrer. En même temps, cette séquence sert mon ambition principale qui est de montrer l'autre côté du miroir des films *Star Wars*. Que se passe-t-il hors caméra ? C'est aussi un hommage, trait pour trait à l'arrivée de Luke Skywalker dans le palais de Jabba au début du *Retour du Jedi*. Je veux dire par là que nous savons comment Luke gère la situation au palais, maintenant, vous allez voir ce que fait Vador en pareilles circonstances. À vous de jouer au jeu des sept différences !

Pour ce qui est des nouveaux aliens, ça tient plus au fait que l'univers *Star Wars* est gigantesque. Nous avons été encouragés à l'explorer et ne pas forcément montrer toujours les mêmes choses. L'astuce est de créer de nouvelles choses, que ce soient des vaisseaux, des races extraterrestres ou de nouveaux personnages dont on a l'impression qu'ils sont déjà dans le monde de *Star Wars* . Je suis particulièrement fan des designs de Salva pour le vaisseau d'Aphra, l'Ark Angel. Aphra fonctionne plutôt bien également. Elle est l'archétype de ce qui fait sens dans l'univers *Star Wars*, elle représente la Romance avec un grand "R". Une certaine romance, certes, mais l'une de celles que nous n'avions jamais vues dans *Star Wars* jusque-là.

Qu'en est-il de Boba Fett ? Pourquoi pensez-vous qu'il était nécessaire qu'il soit inclus dans la série ?

Boba est l'un des personnages les plus difficiles à écrire. Jason Aaron et moi parlons souvent ensemble du fait qu'à chaque fois qu'on écrit une ligne de dialogue de Boba Fett, on se demande si on doit le faire. Il s'exprime si peu dans les films que c'est presque un sacrilège de le faire parler. Ce qui ne m'empêche pas d'utiliser ce personnage. Son silence établit clairement qu'il est sérieux dans ce qu'il fait. La traque de Luke par Boba Fett est un des gros enjeux. De mon point de vue, l'une des inspirations de mon run est la conversation entre les chasseurs de primes et Dark Vador dans *L'Empire contre-attaque*. Une chose est claire : il les connaît. Il connaît même Boba suffisamment bien pour le briefer en personne afin qu'il ne désintègre pas tout ce qui bouge. J'aimais l'idée de creuser ce concept.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

EN HAUT : Dark Vador et ses célèbres gardes rouges.

CI-DESSUS : Vador a une nouvelle mission à remplir pour l'Empire et elle perturbe son agenda...

CI-DESSOUS : Vador et Luke : tel père, tel fils ?

COMIC BOX
(RE)CONNECTEZ-VOUS

VENTE AU NUMÉRO OU ABONNEMENT
SUR BOUTIQUE.2B2M.FR
L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

_____ TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

CBHS

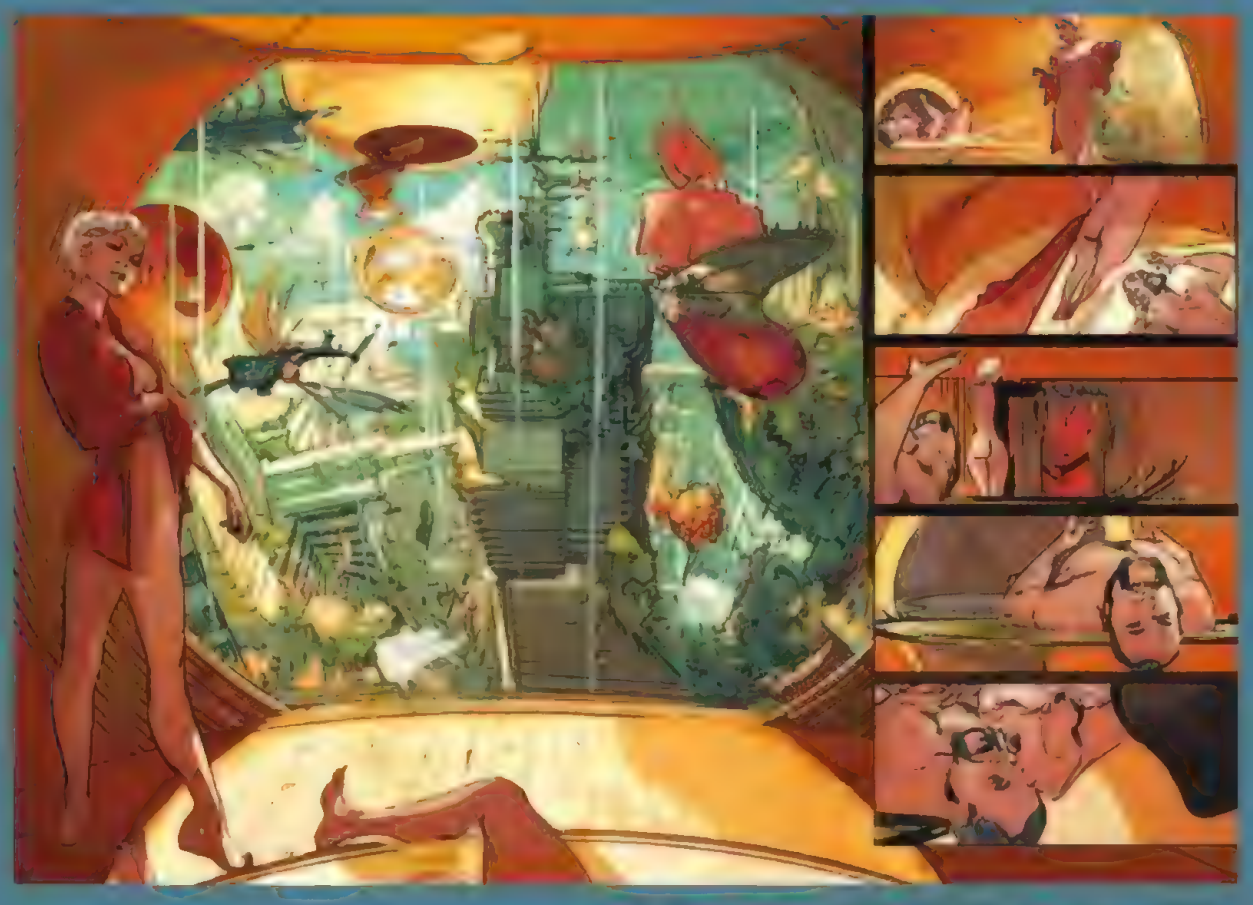
Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 43 42 22 69). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69.

LA SCIENCE-FICTION A UNE NOUVELLE

IMAGE

DEPUIS QUELQUES ANNÉES, DU CÔTÉ D'IMAGE COMICS, SE PRODUIT UN BOUILLONNEMENT CRÉATIF QUI VOIT SE MULTIPLIER LES SÉRIES DE SF, AVEC UN SENS CERTAIN DU DESIGN, UNE VOLONTÉ PLUS FÉMINISTE ET UN PARFUM RÉTRO. DES TITRES COMME *SAGA* FONT AVANCER LES CHOSES.

En 1992, le ressort de la création d'Image Comics c'est, pour les auteurs concernés, le rejet de Marvel Comics (d'où ils viennent) et le fait qu'ils ne pensent pas mieux de DC Comics. En l'espace de quelques semaines, des gens comme Todd McFarlane, Jim Lee, Marc Silvestri ou Rob Liefeld créent ce qui va devenir le troisième éditeur du marché américain de la BD. Pourtant, par la force des choses, les racines d'Image vont fortement être plongées dans des concepts qui lorgnent sur la science-fiction. Logique : la plupart des dessinateurs impliqués viennent de dessiner des titres consacrés aux X-Men, la plus grosse licence Marvel à l'époque. Au point d'ailleurs que le milieu des comics surnomme cette migration vers Image "X-odus" ("X-ode"). À l'époque, on a l'habitude de dire que si l'on sortait les titres *X-Men/Mutants* de l'escarcelle de Marvel, on obtiendrait du coup une gamme qui serait d'emblée le troisième éditeur du marché. Et c'est un peu ce à quoi tendent les auteurs concernés. Sauf qu'il n'est pas question de faire des séries de mutants. Marvel veille, ce serait le procès assuré. Alors une partie des auteurs remplacent les X-Men par des personnages semblables mais relevant d'autres archétypes de la SF. L'essentiel des héros initiés par Jim Lee (*WildCATS*, *Stormwatch*...), Marc Silvestri (*Cyberforce*), Rob Liefeld (*Youngblood*, *Brigade*, *New Men*...), Whilce Portacio (*Wetworks*) ou Erik Larsen (*Savage Dragon*) sont donc des extraterrestres ou des cyborgs, voire les deux à la fois. Jim Lee a même un ersatz de la notion de mutants. Une partie de ses personnages sont "Gen Actives" (génétiquement actif). L'idée de fond, bien sûr, c'est globalement de continuer à faire du super-héros, la nature/origine des personnages n'étant qu'un prétexte. Mais tout au long de la décennie suivante, Image va perdre graduellement cette nature de fond : les séries de Liefeld se raréfient, Jim Lee vend son studio à DC Comics et enfin Silvestri se désintéresse de *Cyberforce*. En 1995, il crée, dans le sillage du *Spawn* de McFarlane, une série d'essence plus mystique, *Witchblade*, suivie de sa série sœur *Darkness*. Ne reste guère que l'alien Savage Dragon mais qui n'a pas le même rayonnement. Image verse alors dans le fantastique gothique et perd beaucoup la lointaine fibre SF qu'elle avait à sa fondation. Savage Dragon continuera d'affronter des extraterrestres, Invincible aussi... mais ce n'est plus le focus de cette coopérative éditoriale. Pendant des années, Image va bien continuer à produire des séries de science-fiction. On notera par exemple *Fear Agent*, de Rick Remender et Tony Moore



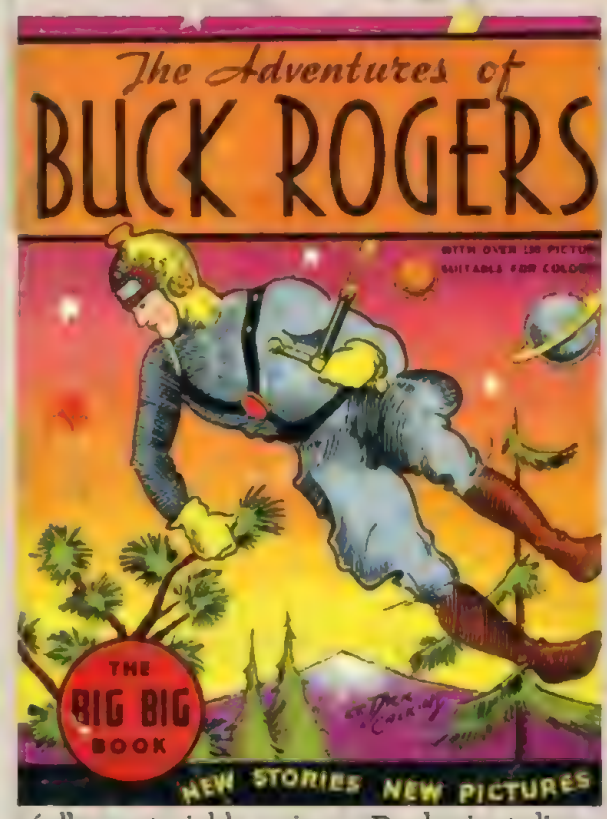
ou *The Red Wing* de Jonathan Hickman et Nick Pitarra, en 2011, qui décrit une escadrille de machines à voyager dans le temps. Mais elles ne seront pas au centre des choses (*Fear Agent* sera d'ailleurs obligé de quitter Image pour Dark Horse). A plus forte raison quand le nouveau phare d'Image deviendra *Walking Dead*, qu'on range plutôt dans une forme de fantastique, même s'il s'agit de décrire une forme de futur post-apocalyptique. S'ajoutait de plus une certaine difficulté technique Une fois que l'on passe après des décennies de BD consacrée à la science-fiction, que tous les modèles de voitures volantes ou d'androïdes ont été inventes. comment inventer un futur qui soit personnel? Dans ce contexte, la sortie en 2012 de *Saga* (de Brian K. Vaughan et Fiona Staples) est un jalon important D'abord parce que la série (publiée en France chez Urban) devient d'emblée une des meilleures ventes d'Image. Ensuite parce que les auteurs y jouent avec l'anachronisme. mélangent des influences venues du manga ou du jeu vidéo, accouchant ainsi d'une SF qu'on qualifie de baroque C'est ainsi que les héros sont poursuivis par un Prince Robot qui a pour tête un antique poste de télévision des années 1980, que certains des vaisseaux semblent tirés d'une illustration des années 1950. Vaughan et Staples synthétisent quelque chose qui échappe aux poncifs des extraterrestres des comics tels qu'on les consommait automatiquement. Il ne s'agit pas tant de dire que, passé le lancement de *Saga*, les autres auteurs suivront placidement la même direction (encore que, dans certains cas...). Mais il y a aussi une éducation du public américain, voire d'un nouveau public, qui fait qu'en l'espace de quelques mois des séries comme *Descender* (par Jeff Lemire & Dustin Nguyen, sur un futur où les robots sont hors-la-loi), *Drifter* (d'Ivan Brandon et Nic Klein, sur un naufragé dans l'espace) ou bien d'autres seront mieux remarqués, considérés, par le lectorat. En l'espace de quelques années, c'est une armada de titres de SF viables qui se sont installés chez Image, mouvement renforcé par l'arrivée d'auteurs transfuges de Marvel ou DC. Par exemple le scénariste Rick Remender produit de nos jours chez Image les séries *Black Science* (des explorateurs dérivent entre les dimensions, dans des mondes qui cultivent là aussi l'anachronisme), *Low* (dans un avenir lointain, les dernières générations humaines sombrent dans la décadence. avec des designs évoquant aussi bien l'antiquité, l'ex-URSS ou des robots en forme d'ours) et enfin *Tokyo Ghost* (un tandem de héros dans un futur aux influences punk et manga, qui évoque un peu *2000 AD* et *Judge Dredd*). Matt Fraction et Christian Ward produisent, eux, *Ody-C*, une réinvention du voyage d'Ulysse en space opera, dans un univers peuplé de femmes *Bitch Planet*, de Kelly Sue DeConick et Valentine de Landro est une idée complémentaire, inverse. une série dans laquelle toutes les femmes qui ne filent pas droit sont envoyées sur une planète prison Dans un autre genre un peu plus austère Greg Rucka et Michael Lark proposent *Lazarus*, une dystopie dans laquelle les USA ont basculé dans un régime futuriste mais féodal. On le comprend, l'essentiel de ces nouveaux titres est également bien plus féministe que ce que l'on nous proposait auparavant. Image Comics n'est pas le seul éditeur à produire des comics de SF mais ses récents succès ont changé la donne et imposé le genre comme une alternative viable aux super-héros de Marvel ou DC. Il n'y a qu'à voir comment, en France, les éditeurs se battent pour récupérer ces titres qui, cinq ans en arrière, n'auraient pas forcément généré les mêmes convoitises. Et on peut s'intéresser aussi, aux USA, à la manière avec laquelle les gros éditeurs commencent à intégrer certains des codes de cette "SF baroque". Par exemple la courte série *Cyclops* voit une version jeune du leader des X-Men s'aventurer dans l'espace et ne rencontrer pratiquement que des aliens qui auraient plus leur place dans *Saga* que dans les sagas spatiales classiques de Marvel. Idem pour certains épisodes de *Rocket Raccoon* ou de *Star Lord*. Ce qui se passe chez Image est donc en train de changer les codes

Zemo

BUCK ROGERS
FUTUR ANTÉRIEUR

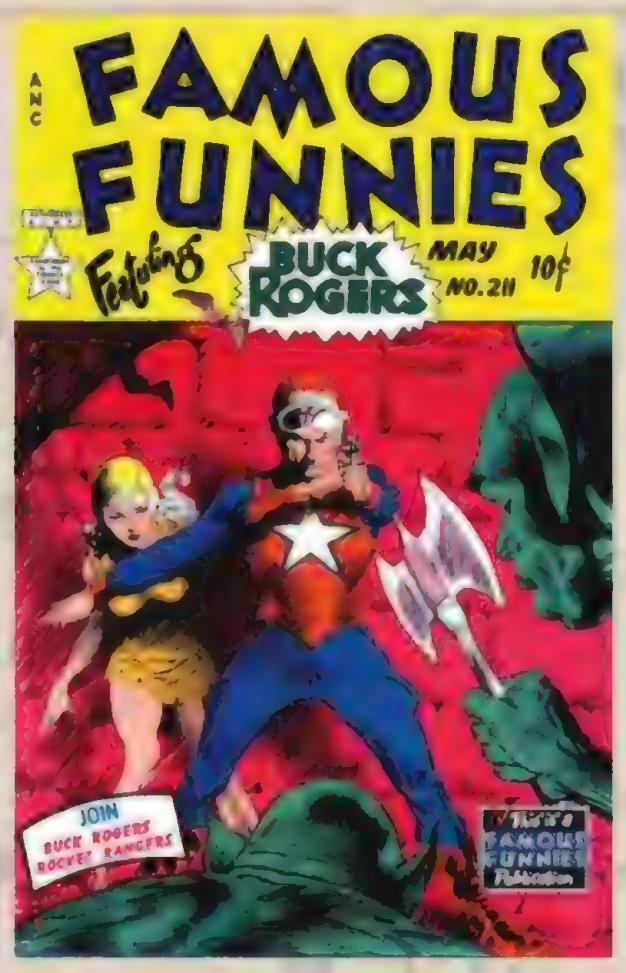
IL EST L'ANCÊTRE COMMUN À BIEN DES HÉROS DE BD. SES RAMIFICATIONS SE RETROUVENT AUSSI BIEN DANS LA MYTHOLOGIE DE SUPERMAN QUE CHEZ MARVEL OU FLASH GORDON. OUI MAIS VOILÀ, BUCK ROGERS, LANCÉ IL Y A PLUS DE 85 ANS, A TOUT D'UNE PIÈCE DE MUSÉE ENFERMÉE DERRIÈRE UNE VITRINE. LE FUTUR DE BUCK A LE GOÛT D'HIER. MAIS IL FUT D'UNE IMPORTANCE DÉTERMINANTE.

Si Philip Francis Nowlan n'avait pas publié sa nouvelle *Armageddon 2419 A.D.* en 1928 dans les pages du magazine *Amazing Stories*, nous serions tous un peu orphelins. Ou plus exactement si la John F. Dille Company ne lui avait pas proposé d'adapter son héros, Anthony Rogers, pour en faire dès 1929 un strip de presse (en changeant son prénom au passage), c'est un tout un pan de notre imaginaire qui se serait effondré. Alors, bien sûr; tout le monde n'a pas forcément lu les aventures de Buck Rogers au XXV[e] siècle et certains savants s'accordent même à dire qu'on peut très bien vivre sans. Et ce ne sont pas les premiers dessins signés Dick Calkins et la mentalité des premiers épisodes qui vont forcément séduire le public contemporain. À la base Buck Rogers est un américain de 1929, plongé en hibernation par les vapeurs émanant d'une mine radioactive. Il se réveille au XXV[e] siècle pour découvrir que les USA ont été ravagés par une invasion de Mongols, lesquels, grâce à leur science avancée, ont détruit les plus grandes villes avant de conquérir le pays. Les derniers américains forment une armée de résistance clandestine. Heureusement pour Buck, il est rapidement recueilli par Wilma Deering, une femme qui fait partie de la résistance. Buck apprend rapidement à se servir des ceintures à fusées qui sont la norme dans le futur et, prouvant que l'Américain du XX[e] siècle sait s'imposer en toutes circonstances, il devient l'un des principaux ennemis des... Mongols. Autant dire que les débuts de cette bande presque post-apocalyptique sont emprunts d'un racisme courant pour l'époque et d'une méfiance générale envers l'Asie (les "Mongols" portant selon les épisodes des costumes qui font penser au folklore chinois ou japonais). La principale qualité de ces premiers épisodes est la mise en avant de la femme. S'il arrive régulièrement à Buck de sauver Wilma, cette dernière est présentée comme une forte femme, qui occupe une place active dans l'armée de libération de l'Amérique. D'ailleurs si les sentiments sont vite évidents entre les deux héros, Wilma se demande si leur union est



réellement viable puisque Buck vient d'une époque où les femmes étaient moins indépendantes. Au bout de quelques semaines, les auteurs (Philip Francis Nowlan est crédité pour l'écriture mais il est difficile de savoir à quel point il était vraiment le scénariste) effectuent un virage : les Américains et les Mongols signent un traité de paix et, bien qu'il reste quelques traîtres ou espions à traquer dans les numéros suivants, Buck et Wilma ont rapidement les mains libres pour s'intéresser à autre chose à partir de janvier 1930. Une soucoupe volante passe dans le ciel, ce sont les Hommes-Tigres de Mars (excusez du peu) qui s'intéressent à la Terre et qui enlève Wilma. Ce n'est que le début d'une visite en règle du système solaire et même d'une partie de l'univers. Le succès est énorme et, bientôt, les journaux ne suffisent plus à contenir

Buck Rogers, qui deviendra de plus l'objet de comics (en particulier dans la série *Famous Funnies*, avec de délicieuses couvertures signées Frank Frazetta). Buck Rogers, devenu un aventurier interplanétaire débarrassé de ses aspects anti-asiatiques, c'est aussi l'objet de serial cinématographiques, de feuilleton radio et même, à partir de 1950, d'une série TV. Pendant ce temps, le strip ne cesse de se faire plus inventif. Le nombre de personnages se muscle, avec d'abord Killer Kane, ex-fiancé de Wilma, bientôt démasqué comme un traître. Et puis il y a l'intrigante Ardala, la maîtresse de Kane, le pirate de l'espace Black Barney (d'abord rival de Buck puis son ami)... Et on repousse également les limites, chaque saga montrant des civilisations délirantes. Dès 1931, Buck visite la "cité sous la mer", qui se révèle être la ville d'Atlantis, peuplée d'êtres pouvant respirer sous l'eau (coiffant au poteau Sub-Mariner ou Aquaman). Ce n'est qu'un voisinage parmi tant d'autres car, dans les années suivantes, Buck Rogers va être proprement pillé par des imitateurs directs ou indirects. Le plus connu d'entre eux est Flash Gordon, créé quelques années plus tard. Du côté de DC Comics, on produira quelques "clones" de Buck Rogers. Il y aura d'abord Gary Concord The Ultraman (1939), personnage aujourd'hui relativement oublié mais qui est un scientifique qui, après avoir respiré des substances chimiques, tombe en hibernation et... se réveille dans le futur, où il portera un costume similaire à celui de Buck (et forcément un harnais lui permettant de voler). Plus récent et plus connu, Adam Strange (1958) mixe des éléments de *John Carter, le guerrier de Mars* avec certains traits de Buck, en particulier le harnais à fusées. Et pour le coup le dessinateur à l'origine d'Adam Strange, Murphy Anderson, aurait beaucoup de mal à nier la filiation. Avant de travailler chez DC, il était le dessinateur... du strip de *Buck Rogers* vers la fin des années 1940 ! Outre les "voisinages" de costumes et de situations, certains sites ou astres visités se ressemblent étrangement. Par exemple dans les aventures de Buck Rogers, on croise le jeune frère de Wilma, Buddy, qui est en gros le sidekick du héros et qui est souvent accompagné de sa propre fiancée, la princesse extraterrestre Alura. Flash, lui, croisera la reine extraterrestre Allura, avec deux "L", certes, mais à ce stade-là ce n'est vraiment pas se cacher. D'ailleurs bien des années plus tard DC Comics entrera dans la danse en décidant que la mère de Supergirl a pour nom... Alura. D'autres fois, le personnage est considéré comme une telle icône qu'on peut le pasticher. C'est le cas de *Duck Dodgers*, la parodie dans laquelle Daffy Duck devient un pseudo Buck Rogers, d'abord le temps d'un cartoon dans les années 1950 puis, bien plus tard, comme une série animée à part entière. Malheureusement, Buck Rogers aura du mal à rester "actuel", le public lui préférant bien souvent ses imitateurs (Flash Gordon en particulier). Dessiné sur les dernières années par George Tuska, le strip s'arrête en juillet 1967. Il ne ressuscite que vers la fin des années 1970, dans la perspective d'une nouvelle série TV, *Buck Rogers au XXVe siècle*, qui va faire découvrir les personnages à une nouvelle génération. En fait le pilote de la série sortira même au cinéma, surfant sur la vague des films de science-fiction et des séries comme *Galactica*... Incarné par Gil Gerard, Buck est le pilote d'une navette spatiale qui dérive dans l'espace et se réveille dans un futur qui, époque de production oblige, est beaucoup plus disco. Ainsi Wilma (Erin Gray) et Ardala (Pamela Hensley) seront costumées de façon beaucoup plus sexy et révélatrice (en tout cas pour l'époque). D'ailleurs, dans le contexte, les "mises à jours" sont loin d'être idiotes. Ardala, devenue princesse dans cette version, est aussi l'ennemie principale de Buck tout au long de la série. Et surtout, Buck est accompagné partout par un petit robot se voulant comique, Twiki, dont les "bibibidi" sont entrés dans la culture populaire. Hélas, la relance du strip,



dessiné par Gray Morrow, ne survivra pas à l'arrêt de la série télévisée. Et à partir de là s'installe une sorte de malentendu culturel : la génération qui a rencontré Buck, Wilma et les autres par l'entremise de cette série TV garde cette image kitsch du concept, convaincue, par exemple, que Twiki en fait partie intégrante. Du coup on l'associe au disco, aux pantalons pattes d'éléphant et à ce genre de folklore... À partir de là, Buck Rogers devient un héros pour connaisseurs et ne fait plus parler de lui qu'à travers quelques rééditions occasionnelles. En 2009, Dynamite, éditeur spécialisé dans l'exploitation de personnages vintages comme John Carter ou le Green Hornet, loue les droits de Buck Rogers avec l'idée de le relancer. Scott Beatty et Carlos Rafael s'occupent des pages intérieures mais c'est surtout le relooking extrême du personnage, signé de la main d'Alex Ross, qui retient l'attention. Buck et Wilma portent des combinaisons noires, avec des zones éclairées comme des néons, un peu comme s'ils étaient des ancêtres du film *Tron*. Mais cette version est de courte durée. Dynamite ne commande qu'une douzaine d'épisodes et un annuel avant d'arrêter les frais. En 2012, les droits de la version comics changent de main. Buck Rogers atterrit chez Hermes Press, qui le confie au scénariste/dessinateur Howard Chaykin pour un nouveau changement d'apparence... et une nouvelle carrière éphémère. Au bout du compte, depuis plus de 85 ans, Buck Rogers sera passé un peu entre toutes les mains, souvent très talentueuses et inventives. Mais depuis quelques années, cette icône de la science-fiction passe son temps en hibernation. C'est normal. Cela fait partie du concept. Et c'est dans l'ordre des choses. On le retrouvera un de ces quatre, dans de nouvelles aventures, dès qu'il se sera réveillé.

Xavier Fournier

Q+R #Interview

MAGNÉTO

ROBERT VENDITTI EST SCÉNARISTE DE COMICS ET IL EST SURTOUT CONNU POUR SON TRAVAIL SUR *CLONES*, ADAPTÉ AU CINÉMA AVEC BRUCE WILLIS. APRÈS AVOIR TRAVAILLÉ POUR TOP SHELF, IL PASSE CHEZ VALIANT SUR *X-O MANOWAR*, ET DÉMARRE CHEZ DC UN RUN REMARQUÉ SUR *GREEN LANTERN* ET *FLASH*. TARDIF FAN DE COMICS, IL A EN REVANCHE UNE SOLIDE CULTURE SF ET DÉTESTE QU'ON LUI FASSE LA LEÇON !

REPÈRES

› Ses séries phares :

- *Clones* (Top Shelf)
- *Percy Jackson and the olympians : the lightning thief* (Hyperion)
- *X-O Manowar* (Valiant)
- *Green Lantern* (DC)
- *Book of death* (Valiant)

ROBERT VENDITTI
"J'ÉCRIS POUR DES PERSONNAGES DONT JE SUIS COMPLÉMENTAIRE"

Vous êtes le scénariste de *Green Lantern*. Qu'aimez-vous en lui ?
Nous sommes très différents. Il est très spontané. Moi je suis réservé, méthodique. Lui, au contraire, il prend des risques, j'admire ça. C'est comme avec des amis, souvent ils ont des qualités que vous n'avez pas et que vous admirez chez eux. Eh bien moi je fais ça avec les personnages que j'écris, on est complémentaires.

C'était compliqué pour vous de passer après Geoff Johns ?
Disons que c'était risqué, oui, c'était quasiment le run le plus populaire de toute l'histoire du personnage, mais bon je m'en tire pas trop mal, j'ai rendu mon trente-deuxième script de *Green Lantern* il y a peu de temps, pour les standards d'aujourd'hui, c'est déjà très bien ! Et j'ai encore des tas d'histoires à raconter, alors ça va.

Voyez-vous un parallèle entre *X-O Manowar* avec un artefact d'origine extraterrestre tenu par un humain et *Green Lantern* ?
Non pas vraiment. Je trouve que les deux mythologies des personnages sont différentes. Il n'y a pas que Green Lantern qui ait l'anneau, il y a aussi des hordes d'extraterrestres qui l'ont aussi. Et franchement, si je pensais que les deux séries étaient proches, je n'aurais pas choisi de les faire en même temps. J'essaye au contraire que chaque projet que j'écris soit aussi différent que possible que ceux que j'ai déjà faits ou que je fais encore ! J'aime les défis.

Pourquoi avoir choisi de vous limiter Hal Jordan alors que vous aviez tous ces Green Lantern à votre disposition ?
C'est une histoire qui tourne vraiment autour de lui et à vrai dire ce n'était pas ma décision. Ils voulaient prendre les autres Lantern et les mettre ailleurs, je n'ai pas eu le choix. Au départ, mon idée était d'avoir Hal Jordan poursuivi par tous les autres Green Lantern qui pensent qu'il est un criminel. Mais DC a choisi de les envoyer dans un autre univers, donc j'ai dû changer mon fusil d'épaule.

Vous avez employé les New Gods de Jack Kirby dans un crossover lié à Green Lantern, vous les préfériez avant ou après le relaunch de 2011 ?
Les histoires originales de Kirby sont super, très créatives. Fantastiques. Mais je n'ai pas l'impression que ce qu'ils ont fait avec le New 52 était si loin que ça de cette origine non plus... Au contraire ! De la même façon que mes histoires de *Green Lantern* ne sont pas trop éloignées du personnage initial... Enfin j'espère. En tout cas, c'était chouette pour moi de jouer avec ces personnages, maintenant, aux suivants !

Sur *X-O Manowar* (chez Valiant Comics) vous mélangez l'histoire et la science-fiction, ça vous plaît ?
Beaucoup ! C'est même en grande partie pour cela que j'ai accepté la série. Car c'est justement ce mélange que j'aimais quand je la lisais. Et en fait il n'y a pas beaucoup de concepts qui vont bien avec ce mélange, là ça me permet de ne pas avoir à choisir entre l'histoire et la SF, c'est super.

Vous aimez l'armure aussi ?
Je l'adore, c'est fun ! Je sais que plein de gens la comparent à celle d'Iron man, je ne pense pas que ce soit légitime, mais c'est sûr que c'est une des grandes forces de la série. Et ça me plaît d'explorer la façon dont elle réagit. C'est un personnage à part entière, l'armure.

Vu l'état du monde, l'ONU est obligée d'intervenir dans la série, pensez-vous que c'est légitime que les comics abordent les questions de politique ?
Oui, je trouve ça bien. Même mon arc de *Green Lantern*, celui que j'écris en ce moment, aborde ce genre de question. En revanche, je ne le fais jamais pour donner mon avis, pour délivrer un message, ce que j'appelle "prêcher", comme je l'ai dit précédemment. Donc je présente toujours les deux faces de la pièce et je veux que le lecteur puisse se faire sa propre opinion.

Peut-être que choisir de traiter de ce genre de questions, c'est aussi pour les comics une façon de prouver qu'ils ne sont pas faits uniquement pour des adolescents fans de super-héros...
Oui, c'est important d'expliquer qu'il y a des séries pour tous les âges, tous les publics. Mais justement, aborder ce genre de question n'est pas possible dans un traditionnel comic-book de super-héros. En France vous avez tous les genres, l'Amérique rattrape un peu son retard là-dessus et c'est bien. Il faut continuer dans cette voie.

À propos de la France, les comics Valiant n'ont plus d'éditeur pour l'instant, des annonces à faire ?
Pas encore, mais restez à l'écoute... Pour l'instant, on ne peut rien dire, désolé... Mais ne vous en faites pas, tout va bien se passer !

Êtes-vous un fan de science-fiction ?
Oui, majoritairement à travers le cinéma, car je n'ai pas lu de comics de science-fiction avant l'âge de 26 ou 27 ans ! Mais j'ai été éduqué par les *Star Wars*, *Blade Runner* et compagnie.

Vous êtes impatient de voir le prochain *Star Wars* ?
Je suis excité à l'idée de le voir oui, mais prudent aussi ! Je ne sais rien de l'histoire, je me tiens éloigné des bandes-

annonces. J'aime avoir la surprise. Je me souviens que quand j'étais petit, c'était vraiment un événement, on y allait, on sortait de là trop contents, puis on attendait 2 ou 3 ans avant le prochain, c'était quelque chose ! Maintenant j'ai des enfants, ils sont dans le même état que moi quand j'étais petit à l'idée d'aller le voir, donc je trouve ça super, et on va aller le voir en famille.

Aujourd'hui, les comics de science-fiction ont le vent en poupe. Pensez-vous que peut-être, si le succès du comic-book de *Clones* n'a pas été au rendez-vous c'est parce qu'il est sorti trop tôt ?

Peut-être, en effet... C'est possible. Prenez par exemple *Firefly* et *Les Gardiens de la Galaxie*. Quand le premier est sorti, tout le monde s'en moquait alors que c'était fantastique et complètement dans le même genre d'histoires. Mais quand le second est sorti, c'était différent ! Les comics de science-fiction sont populaires aujourd'hui, certes, mais je n'ai aucun regret. Je suis content d'avoir fait *Clones* quand je l'ai fait.

"Les comics de science-fiction sont populaires aujourd'hui, certes, mais je n'ai aucun regret. Je suis content d'avoir fait *Clones* quand je l'ai fait"

Comment avez-vous imaginé l'avenir pour *Clones* ?

J'ai pratiquement tout inventé ! (rires) J'ai eu l'idée en 1994 et quand je l'ai écrit en 2002, on n'avait franchement aucune idée de comment serait le monde aujourd'hui. On ne pouvait pas concevoir l'apparition d'Internet, des médias sociaux, les jeux virtuels, et tous ces mondes "online" qui existent aujourd'hui. Mais bon, finalement aujourd'hui, je trouve qu'on se rapproche assez de ce que j'avais écrit.

Aviez-vous envie de mettre le lecteur en garde contre les dangers de cette identité numérique actuelle ?

Pas vraiment... Je n'ai pas les réponses quand j'écris un comic-book, je me pose juste des questions, c'est pour ça que j'écris. En tant que lecteur, je n'aime pas qu'on me fasse la leçon, donc je ne la fais pas aux autres ! Dans *Clones*, j'ai donc pris soin de montrer à la fois les avantages et les inconvénients de la technologie. Du coup j'ai eu autant de lecteurs qui m'ont dit que j'en étais fan, que de lecteurs qui m'ont traité de technophobe, et c'est bien comme ça ! Chacun décide de son côté ce qu'il veut penser. En plus, je trouve que quand on détecte un message, on n'est plus captivé par l'histoire et moi je veux y être plongé dans le récit et que mes lecteurs le soient aussi. Je ne veux pas que mon opinion les détourne de l'intrigue.

Franchement, j'ai trouvé le film de *Green Lantern* raté, et *Clones* largement en dessous du comic-book. Pourquoi, à votre avis, ces adaptations sont-elles passées à côté des comics qu'elles devaient rendre à l'écran ?

Je n'ai jamais vu le film de *Green Lantern*, désolé... Quant à *Clones*, je n'étais pas investi dans le film, c'est difficile d'en parler, mais je vais vous donner mon impression... Soyons honnêtes : c'est plus facile d'écrire un comic-book que de tourner un film ! Pourquoi ? Parce que dans les comics, mettre deux types qui discutent dans un café ou décider de détruire un univers, ça coûte la même chose : de l'encre et du papier. Au cinéma, en revanche, se posent des problèmes de budget, de faisabilité, de matériel. Et on voit bien que du coup, des tas de gens donnent leur avis, les studios s'en mêlent et parfois ils s'éloignent du projet de départ sans même s'en rendre compte... Encore une fois j'extrapole, mais moi j'écris l'histoire qui m'intéresse, comme je veux. Et si ensuite quelqu'un d'autre veut ajouter sa patte, et sa créativité au projet, je le laisse faire... Comme dans un remix de chansons. Je m'efface et je vous laisse créer votre truc. Si je ne voulais pas qu'on touche à mes trucs, je ne céderais pas les droits...

Et Flash, vous avez aimé travailler sur le personnage ? Pourquoi ?

Son pouvoir est extraordinaire, tellement intuitif, même un petit enfant comprend Flash. Green Lantern, c'est compliqué il faut comprendre l'anneau, les mondes, tandis que Flash c'est le fantasme de tout enfant qui apprend à marcher : courir vite ! Pour un auteur c'est un plaisir.

En plus la série TV a rencontré un succès inattendu !

C'était super de l'écrire à ce moment-là

CI-DESSUS : le Green Lantern Corps a disparu et l'univers n'est pas content !

AU CENTRE : *The Surrogates* adapté au cinéma sous le titre *Clones*, paru en VF chez Delcourt

CI-DESSOUS : X-O Manowar, un barbare Wisigoth qui a fière allure !

EN HAUT : X-O Manowar, une armure plus cool encore que celle d'Iron Man ?

CI-DESSUS : Wally West version New 52, un "relooking" qui fait encore débat chez les lecteurs.

EN BAS : le retour de Gilad Anni-Padda, Eternal Warrior emblématique de l'univers Valiant

Pas vraiment. J'aimais bien le premier film, bien sûr, mais disons que c'est assez classique, le héros immortel, en science-fiction. Et dans ce cas précis, je me suis surtout plongé dans l'historique du personnage de l'univers Valiant d'origine. Et j'ai essayé d'imprimer ma patte.

Valiant, comme d'autres éditeurs, font revivre des héros apparus il y a quelques décennies, pourquoi à votre avis sont-ils redevenus populaires ?
Tout simplement parce qu'ils sont connus, familiers, ils font partie de notre pop culture. On s'en souvient. On a une connexion avec eux. Donc ils nous permettent à la fois de toucher une nouvelle génération de lecteurs mais aussi de faire plaisir à ceux qui les aimaient il y a quelques années, c'est une chance, on la saisit.

parce que le personnage est présent dans les esprits des gens, mais sincèrement comme les deux histoires sont complètement séparées, pendant longtemps, je n'y pensais même pas. Ce que je peux dire en revanche, c'est que mes enfants et leurs copains sont fans et du coup ça fait plaisir qu'ils soient fiers de mon boulot !

Pensez-vous que la pop culture a gagné ses galons ?
Ça ne fait que dix ans que je bosse dans les comics, donc je ne sais pas si je peux faire des analyses là-dessus... Mais je crois que oui. Les comics sont désormais enseignés à l'université, le *New York Times* a une liste qui leur est consacrée chaque semaine. Avant, il y a 15 ou 20 ans seulement, tout ça n'existait pas. Donc oui, ça donne plus de crédibilité à ce médium et si ça permet à plus de monde de s'y intéresser, tant mieux !

***Wrath of the Eternal Warrior* a un trailer sympa qu'a diffusé Valiant comics il y a quelques semaines, pensez-vous que c'est important désormais pour les comics d'avoir eux aussi leurs bandes-annonces, comme au cinéma ?**
Je pense que c'est bien d'utiliser tous les moyens à disposition pour faire connaître les séries. Les médias sociaux ont beaucoup d'importance désormais, il faut les utiliser. En plus, ça ne coûte pas trop cher. Si ça sert à partager l'information au maximum, c'est bien ! D'ailleurs, Valiant n'en est pas à son premier trailer, ils en ont fait de très beaux qui ont beaucoup circulé, donc ils ont raison de continuer !

Quel est votre but avec cette série ?
D'explorer le concept d'immortalité. De réfléchir sur ce qui se passe entre le moment où les personnages meurent et celui où ils reviennent... Qu'est ce qu'ils ont dû sacrifier pour devenir immortels ? Pourquoi eux ? Est-ce qu'ils se battent aussi pour nous ? Pourquoi ?

Des souvenirs d'*Highlander* vous sont revenus en mémoire, on dirait ?
Vous avez publié l'été dernier votre premier livre pour enfants, vous pouvez nous en dire plus ?
J'avais commencé ma carrière en écrivant des romans, des nouvelles, et je voulais y revenir quand j'aurais le temps. Et puis, quand j'ai travaillé sur les adaptations de la série *Percy Jackson*, mon éditeur m'a demandé si je n'avais pas des idées de romans pour enfants à moi. Je n'étais pas sûr, mais j'avais cette idée qui traînait dans mes tiroirs depuis dix ans, et là c'était le bon moment. C'est un mélange entre de la prose et du comic-book. Le personnage principal devient un super-héros, donc quand il se transforme, on passe en mode dessins et le reste du temps, quand il est à l'école, dans son quotidien, on a juste du texte. J'ai essayé d'utiliser les forces des deux médiums, les comics pour l'action et la prose pour les discussions. C'était super agréable. Le second volume est déjà fini et sortira en juin 2016.

Écrivez-vous différemment quand vous savez qui va dessiner vos pages ? Par exemple Raul Allen, chez Valiant ?
Je ne sais pas toujours qui va dessiner mes scripts et c'est vrai que c'est plus compliqué de travailler comme ça. J'aime bosser avec Raul car il compose chaque page comme si elle était une œuvre d'art à elle seule, mais ensuite quand tu mets tout bout à bout, tout se met en place, et tu vois ce qu'il a voulu faire. Le nombre de détails, le story telling, il n'a pas de faiblesses. Il sait rendre les émotions, décrire les actions, les expressions, bref il dessine à la perfection. Il a vraiment beaucoup de talent et je suis ravi de travailler avec lui.

Vous connaissez Moebius ou d'autres dessinateurs français ?
Je suis venu en France pour la sortie de *Clones*, je ne connaissais pas grand-chose à la bande dessinée française, mais j'ai rapporté chez moi tous les albums de *Blacksad* alors que je ne parle pas français, parce que c'est tout simplement magnifique. Et oui, désormais je connais Moebius et c'est un génie !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

RETOUR VERS LES COMICS

QU'ON L'APPELLE *BACK TO THE FUTURE* OU *RETOUR VERS LE FUTUR*, LA GRANDE SAGA DE MARTY MCFLY ET DE SON MENTOR À TRAVERS LE TEMPS, AUX COMMANDES D'UNE DELOREAN, S'EST INCRUSTÉE DANS LA CULTURE GEEK DEPUIS UNE TRENTAINE D'ANNÉES. LES INCURSIONS DANS LES COMICS, ELLES, RESTENT PEU NOMBREUSES ET PAS TOUJOURS INSPIRÉES.

Il y a quelques semaines, nous avons atteint la date fatidique d'octobre 2015, époque que Marty McFly visitait dans *Retour vers le Futur 2* pour rencontrer son fils et découvrir une ère où, entre autres choses, les voitures volaient et les lacets de chaussures se nouaient automatiquement. Nous sommes arrivés en 2015 à pied, à l'allure d'une journée toutes les 24 heures et donc,sans emprunter la mythique DeLorean du Doc Emmett Brown. À cette époque où les suites et reboots en tous genres se multiplient, de *Jurassic World* à *Star Wars VII* en passant par *Terminator*, la période aurait pu sembler idéale pour annoncer une suite ou un remake quelconque de cette trilogie mythique des années 1980. Si ce n'est que les deux papas de *Retour vers le Futur*, le réalisateur Robert Zemeckis et le scénariste Bob Gale, ont fait savoir de longue date qu'ils s'opposeraient à toute idée de suite ou de relance. De quoi décevoir certains fans mais en même temps en satisfaire d'autres, qui savent ainsi que les trois films d'origine ne seront pas dénaturés. Néanmoins, il existe déjà une suite. À la fin de *Retour vers le Futur III*, Marty retrouvait le Doc, désormais marié et père de deux enfants, Jules et Verne. Après la destruction de la DeLorean, toute la famille Brown vivait dans une sorte de locomotive/vaisseau spatial steampunk, augurant qu'après avoir exploré l'espace le temps, les Brown allaient désormais visiter d'autres planètes. Si l'on n'a pas vu débouler une trilogie "Retour vers l'Espace", il y a pourtant bien une suite : entre 1991 et 1992, Universal produira et diffusera un dessin animé *Retour vers le futur* visant un public plus jeune et se situant après les événements du troisième film. Marty McFly et le Doc sont de l'aventure mais la série animée donne aussi une large place à Jules et Verne Brown, qui ont le chic pour se mettre dans de sales draps. C'est par le biais de cette version télévisée que *Retour vers le futur* s'exportera dans l'univers des comics, la licence étant récupérée par Harvey Comics, qui cible alors le même jeune public. Scénarisée par Dwayne McDuffy (le créateur de Static) et dessinée par Nelson Dewey, la BD démarre en profitant de couvertures du vétéran Gil Kane. La première minisérie reste proche du cartoon alors qu'une deuxième, parue en 1992-1993 est plus proche du pastiche, Marty et Doc rencontrant par exemple Tannen le Barbare, qui est une caricature de Conan. Mais une fois le dessin animé arrêté, la version des comics ne lui survit pas. *Retour vers le futur* n'est plus alors qu'une source d'hommages plus ou moins

officieux. Par exemple les couvertures de *Deadpool & Cable : Split Second #2* (Marvel) et de *Chrononauts #1* (Image) montrent des voyageurs temporels dans la même posture que l'affiche du film. Pas de vraie suite autre que le dessin animé et son extension, donc, jusqu'en 2015 où, malgré les réserves de Bob Gale concernant d'éventuels nouveaux films, il a accepté d'écrire des BD *Retour vers le futur* (publiée chez IDW aux USA et pour l'instant inédite en France) qui étendent à nouveau cet univers, sur un format anthologique. C'est-à-dire que chaque numéro contient plusieurs histoires courtes écrites ou co-écrites par Gale, dessinées par différents artistes. Dans le premier récit, Doc Brown raconte à sa petite famille un événement que les films n'ont jamais montré : comment Marty est devenu son assistant alors qu'ils cherchaient tous les deux les mêmes composants électroniques (l'un pour son ampli de guitare et l'autre pour ses expériences). Le second segment décrit comment un jeune Emmett Brown est recruté en 1943 pour travailler avec Oppenheimer sur le projet Manhattan (la mise au point de la bombe atomique). Dans le deuxième numéro, Brown croise un autre Marty venu d'une réalité où les Soviétiques ont conquis les USA (et Marty parle donc en russe). Gale, techniquement, ne manque donc pas à ses engagements. Il ne raconte pas spécialement la suite de *Retour vers le futur* mais comble des vides "chronologiques" (c'est le cas de le dire) dans la vie de ses deux héros (et principalement dans celle de Brown). L'idée a donc tout pour satisfaire les fanatiques de la saga... si ce n'est un dessin qui, s'il n'est pas toujours calamiteux, est en tout cas rarement à la hauteur. Encré et colorisé à la hâte, avec une ambiance graphique qui ne choisit pas véritablement son camp, il semble un moment s'adresser aux plus jeunes puis, l'instant d'après, aux amateurs de comics indés, le *Retour vers le futur* d'IDW butte, là où il y aurait sans doute de nombreux dessinateurs reconnus qui seraient prêts à tout pour pouvoir produire quelques pages des aventures de McFly et Brown. Du coup, cette nouvelle série n'est donc pas LE grand projet que les fans attendaient de Bob Gale. Car si la logique de l'univers étendu, de la "non-suite", est intéressante, le résultat final est assez peu lisible. Pour l'instant, finalement, c'est donc dans les allusions, le clin d'œil caché, que *Retour vers le futur* est le mieux servi dans les comics. Par exemple dans le crossover

Star Trek/Legion of Super-Heroes (2011), dans lequel un criminel s'empare de toutes les machines à voyager dans le temps possible, on remarque, forcément, une DeLorean. Dans des séries à base de trajets temporels tels que *Booster Gold*, on reconnaît aussi des points de structure ou bien, carrément, des citations du film. En attendant mieux. L'avantage des comics, c'est que l'imagination ne vieillit pas. Marty et Doc, contrairement aux acteurs qui les ont incarnés, ne changent pas. Et on peut donc espérer qu'un jour, sans trahir la règle de la non-suite chère à Zemeckis et Gale, on finira par avoir droit au comic-book ambitieux que mérite cet univers !

X.F.

SOLEIL VERT POUR GREEN LANTERN

PARCOURANT L'UNIVERS AVEC UN ANNEAU VERT À LA MAIN, GREEN LANTERN EST LE SUPER-HÉROS COSMIQUE DE DC COMICS PAR EXCELLENCE. IL N'EN A PAS TOUJOURS ÉTÉ AINSI, L'ÉDITEUR S'ÉTANT D'ABORD FAIT TIRER PAR L'OREILLE, PRIVILÉGIANT LE FANTASTIQUE. COMMENT GREEN LANTERN A BASCULÉ DANS L'UNIVERS DE LA SF...

On ne le réalise pas toujours mais l'univers de DC Comics a été construit avant tout... sur la magie. Certes, le plus connu des super-héros de l'époque, Superman, est un extraterrestre mais cet élément joue peu dans les premières années (Superman lui-même l'ignore). Et puis le prototype de Superman, Docteur Occult, également créé par Siegel & Shuster, lorgnait sur la magie. Pour le reste, même si Flash devait sa rapidité à un charabia scientifique impliquant "l'eau lourde" et si Starman s'était bien confectionné un bâton défiant la gravité, la plupart des autres héros masqués étaient soit de simples acrobates costumés sans l'ombre d'un pouvoir (Batman, Atom, Wildcat, Sandman...) soit des produits du surnaturel (Wonder Woman, Spectre, Johnny Thunder, sans oublier la première mouture de Green Lantern, dotée d'une bague magique et dérivé d'Aladin...). L'un des scénaristes les plus prolifiques de DC, Gardner Fox, était par ailleurs un auteur de science-fiction et de fantasy, lorgnant souvent, à l'époque, sur les écrits de Lovecraft. C'est Fox qui fera pencher la balance en co-créant des héros tels le sorcier Doctor Fate, le pharaon réincarné Hawkman. Le régime éditorial de la firme va graduellement changer avec l'arrivée de Julius Schwartz (1915-2004) en 1944 puis le retour de Mort Weisinger (1915-1978). Ce dernier avait déjà un peu travaillé pour DC (il fut à l'origine d'Aquaman, Green Arrow et Johnny Quick) mais avait été appelé sous les drapeaux pendant quelques années. Schwartz et Weisinger étaient d'anciens agents littéraires fanas de science-fiction (Weisinger avait participé à la création de Captain Future, la version d'origine de Capitaine Flam) qui avaient été associés dans la même agence. À partir de là, leurs choix de recrutement vont se porter sur des auteurs qui ont une expertise littéraire du fantastique et de la SF tels qu'Edmond Hamilton ou John Broome. Ce qui éclaire d'ailleurs d'un autre angle la dégringolade des relations avec certains créateurs. Même si Siegel & Shuster lancèrent Superman et si Bill Finger co-créa Batman et Green Lantern, des gens comme Weisinger avaient assez de culture littéraire pour reconnaître dans leur travail les "emprunts" à des personnages de romans comme Gladiator ou The Shadow. Ce qui fait qu'on peut aussi envisager les choses comme une fracture culturelle entre la première génération d'auteurs des comics et des puristes de la SF qui les considérait comme peu sophistiqués. Schwartz et Weisinger ont ce qu'on appelle la main lourde. Bien souvent, ils commandent eux-mêmes des couvertures aux illustrateurs et somment ensuite les scénaristes d'écrire une histoire justifiant le visuel. La rupture consommée avec Siegel et Shuster, Weisinger préféra confier Superman à Hamilton et renforcer l'aspect SF. Gardner Fox, lui, avait le bon profil pour correspondre aux attentes du nouveau régime. Avec la plupart des autres super-héros passés de mode, Schwartz va pousser dans la même direction à travers de nouveaux titres, en particulier l'anthologie *Strange Adventures #1* (août 1950), dont le premier numéro est une adaptation du film *Destination Moon*, avant qu'on multiplie les récits façon "la

quatrième dimension" sur des invasions extraterrestres. *Strange Adventures* (dont le titre parodie en fait *Fantastic Adventures*, un célèbre magazine de SF de l'époque) va devenir un laboratoire et un terrain de jeu, avec la création de multiples héros lorgnant sur la SF, comme Captain Comet, personnage pour lequel John Broome lance de nombreux concepts, comme l'idée que l'univers est protégé par un conseil de gardiens...

DES LENTILLES AUX LANTERNES

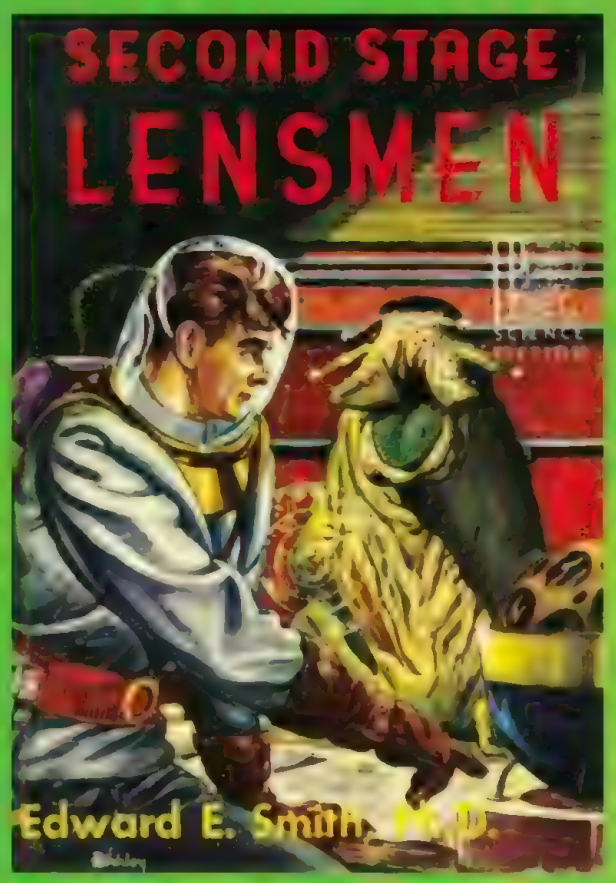
Mais n'avions-nous pas dit qu'on vous parlait de Green Lantern? Oui. Mais voici exposées ainsi les raisons qui ont fait qu'un héros porteur d'une bague magique en 1940 a donné naissance à un concept autrement plus sidéral. En 1959, fort d'une réinventions récente de Flash, DC donne le feu vert (forcément!) au scénariste John Broome et au dessinateur Gil Kane pour une refonte en profondeur de *Green Lantern*. On crée alors un nouveau héros, Hal Jordan, qui n'a guère en commun avec son prédécesseur que son pseudonyme et l'idée d'une bague. Dès le premier épisode, on découvre une origine devenue depuis un classique du genre : le vaisseau d'un extraterrestre s'écrase sur Terre. Mourant, il confie sa bague de puissance à l'humain Hal Jordan, non sans lui avoir murmuré quelques paroles cryptiques au sujet des Green Lanterns, supposés être une police de l'espace. En fait, Schwartz et Broome s'inspirent lourdement d'un cycle de romans de SF, la saga des *Lensmen* (en VF : *Le Cycle du Fulgur*) écrit par Edward Elmer Smith de 1934 à 1950. Les Lensmen sont une sorte de patrouille intergalactique, créée par une race ancienne, les Arisiens, qui sont peu enclins au combat physique. Seulement ils ont détecté l'arrivée d'une race guerrière et dangereuse, les Eddoriens, venus d'un univers parallèle. Pour les repousser, les Arisiens ont donc instauré une police des étoiles, composée d'agents à qui ils confient une lentille spéciale, dont il faut être digne, qui permet diverses prouesses télépathiques. Après coup, on comprend que c'est déjà ces romans que Broome "canalisait" dans les aventures de Captain Comet. La seule concession, ici, c'est qu'au lieu d'avoir à son tour des pouvoirs télépathiques, Jordan reçoit un anneau qui permet de sculpter une lumière verte, histoire de justifier le titre. Dans les premiers épisodes de *Green Lantern* (parus dans la série *Showcase*), pourtant, l'équipe créative et éditoriale préfère ne pas explorer les ramifications de la mythologie dérivée de Smith. Avoir plusieurs Lensm... enfin plusieurs Green Lanterns dans la même revue, ce serait un peu comme si d'un seul coup, il y avait une armée de Superman sur Terre. Le caractère extraordinaire et individualiste d'Hal Jordan s'en trouverait banalisé. Alors les premiers

Un exemple de comment Weisinger et Schwartz vont s'inspirer de vieilles couvertures de SF (ici *Thrilling Wonder Stories* de 1940) pour commander leurs propres illustrations et en dériver des scénarios entiers.

épisodes installent l'idée qu'il est rare qu'un Green Lantern rencontre un de ses collègues, tant l'univers est immense. Et que, de plus, on ne voit jamais les "boss", les Gardiens de l'univers qui furent les créateurs du Green Lantern Corps. L'origine de la bague, au début, n'est là que pour justifier que Jordan se déplace à travers l'espace pour explorer des situations différentes. Par exemple dès le deuxième numéro, Hal est appelé à l'aide pour aider les Vénusiens (des êtres à la peau bleue) à lutter contre des ptérodactyles jaunes. Puis dans le numéro suivant Green Lantern affronte une créature géante animée par des rayons cosmiques. En fait Schwartz, Broome et Kane se comportent comme s'ils continuaient de produire pous *Strange Adventures* selon un format anthologique. La seule différence étant maintenant que dans chaque histoire il y a ce terrien portant un anneau de puissance. Mais Broome lui-même ne va pas résister à un certain mimétisme, tout en essayant de ménager la chèvre et le chou. Ainsi, dans *Green Lantern #1* (juillet 1960), les Gardiens de l'univers convoquent Hal Jordan sur leur planète pour lui confier une mission spéciale. C'est la première fois que le lecteur croise ces petits êtres à l'intelligence supérieure, dérivés à la fois des Gardiens que Captain Comet avait déjà rencontrés dans Strange Adventures mais aussi des Arisiens des romans de Smith. Mais dans *Green Lantern #2* (sept. 1960), Broome fait mieux. Hal Jordan découvre l'existence d'un univers parallèle, Qward, habité par une race guerrière (les Armuriers) qui menace d'envahir notre réalité. On aura vite fait de reconnaître dans ces Armuriers de Qward une resucée des Eddoriens de Smith. D'ailleurs, ils vont devenir une menace très régulière dans la série. À partir de *Green Lantern #6* (mai 1961), Broome est suffisamment à l'aise pour aller au fond des choses et effacer les interdits qu'il avait lui-même fixés dans les premiers épisodes. C'est ainsi que Hal croise pour la première fois un Green Lantern d'une autre planète (Tomar Re) qui l'appelle à l'aide. À partir de là, les interactions entre Green Lanterns vont se multiplier et on oubliera totalement que la chose était supposée être rare. Mais c'est une correction qui va dans le bon sens puisqu'elle donne une mystique au personnage et à la série. Fini les aventures interchangeables, dérivées du modèle anthologique. À partir de là, Hal Jordan a régulièrement rendez-vous avec ses collègues de tout l'univers. Tandis que, chez Marvel, Thor a Asgard, Green Lantern a Oa, la planète des Gardiens de l'univers, où tous les Green Lanterns se donnent rendez-vous. La chose est étant établie, dans *Green Lantern #7* (juillet 1961) on fait la connaissance d'un Green Lantern déchu, Sinestro, qui lui porte un anneau de puissance jaune (couleur contre laquelle les bagues vertes des Green Lanterns ne peuvent rien).

COUSINAGES

Et là, forcément, dans un magazine qui laisse une large place à *Star Wars*, certains ne manqueront pas de se demander si *Green Lantern* n'aurait pas un peu inspiré la saga. Les Green Lanterns eux-mêmes seraient les Jedi, Sinestro serait le Sith de service et Yoda serait même une vague survivance des Gardiens de l'univers. Il y a des rapprochements, c'est vrai, mais vu qu'ils existent déjà, pour la plupart, dans les romans des Lensmen et que ces



derniers, avec leurs aptitudes télépathiques, sont encore plus proches des Jedi, on peut arguer que les mythologies dégagées par Broome et Lucas sont cousines, à moins de remonter à des archétypes du monomythe cher à Joseph Campbell. Il convient de noter que Schwartz et Broome ont toujours nié s'être inspirés des Lensmen. Mais, vu leur cursus dans la littérature de science-fiction, on aurait beaucoup de mal à croire qu'ils n'en aient jamais entendu parler. Ce qui fait qu'au bas mot une influence inconsciente semble de mise. D'ailleurs leurs successeurs sembleront les contredire en ajoutant, bien plus tard, dans les rangs des Green Lanterns une extraterrestre à la peau orange nommée Arisia, référence évidente aux Arisiens. Mais on peut aussi raisonner plus simplement : après tout, dans les Green Lanterns, les Lensmen et les Jedi, il y a un peu des Chevaliers de la Table Ronde. D'ailleurs, dans bien des occasions, les Green Lanterns ne manqueront pas de se matérialiser des armures vertes, des épées ou des boucliers de lumière... trahissant leur filiation chevaleresque. L'idée du monomythe appliquée à l'œuvre de John Broome est loin d'être légère car, à force de brasser les mêmes inspirations et à lire la même science-fiction que certains de ses collègues, le scénariste va arriver à les devancer sur certains concepts. On retrouve, par exemple, beaucoup de thèmes en communs avec Kirby (Broome explorant à sa manière la théorie des "Anciens Astronautes" dans différents épisodes) sans que pour autant leurs trajets se soient véritablement croisés. Et alors que Murray Leinster sort le roman *Time Tunnel* (à l'origine de la série TV *Au cœur du temps*) en juillet 1964, Broome l'a involontairement devancé quelques semaines plus tôt dans *Green Lantern #30*, dans lequel le héros voit un tunnel similaire s'ouvrir dans le temps et déverser des dinosaures à l'ère actuelle. Pendant des années, Broome va se servir de la série Green Lantern comme d'une plaque tournante pour des concepts de SF divers, où il est courant, par exemple, qu'Hal Jordan se demande s'il n'est pas devenu un robot ou bien qu'il cherche une moitié de son corps, disparue dans une autre dimension.

REVIREMENTS

En 1970, DC Comics procède à une grande lessive, après qu'une partie de ses auteurs aient revendiqué plus de droits. Beaucoup d'anciens sont "remerciés". D'autres ne veulent pas travailler sous ce nouveau régime.

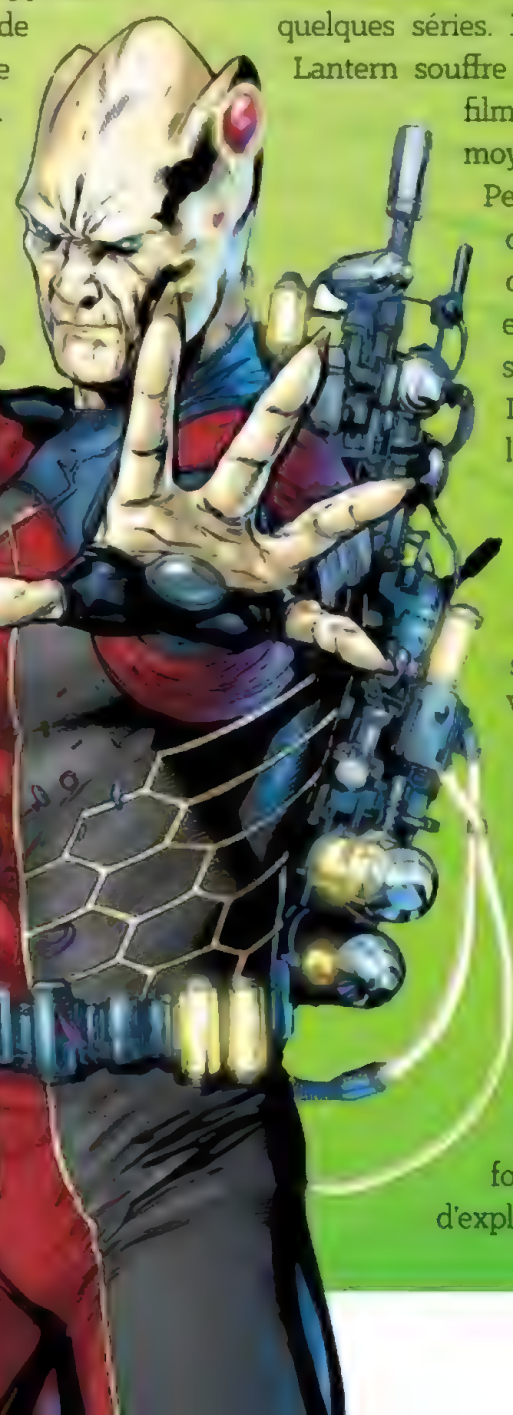
John Broome disparaît en quelques mois de la scène des comics. Gil Kane a déjà un pied chez Marvel. Ils sont remplacés au pied levé par une équipe créative plus jeune, Denny O'Neil et Neal Adams, qui sont adeptes d'un ton résolument plus social. La série est donc refondue en *Green Lantern/Green Arrow*, titre dans lequel Hal Jordan est mis en situation d'échec, s'étant un peu trop occupé des extraterrestres de toutes les couleurs mais rarement de la misère humaine et de questions de société comme le racisme, par exemple. Cette période O'Neil/Adams va devenir culte, emblématique de *Green Lantern* et même former une des racines des grandes séries de post-super-héroïsme des années 1980, comme *Watchmen*. La science-fiction est encore là, bien qu'elle passe souvent au second plan. Mais pas tout le temps. Ainsi *Green Lantern/Green Arrow #83* (avril 1971), axé sur une petite fille surpuissante, lorgne sur un épisode de *La Quatrième Dimension*, "It's a good life", diffusé dix ans plus tôt. Pour autant qu'à la longue le règne d'O'Neil et Adams s'incrustera dans les mémoires, sur le coup le public n'est pas assez massif pour entretenir la série, qui s'arrête au #89 (1972). Comme à l'époque il n'est pas courant de renuméroter quand on relance une série, avec le recul on a un peu perdu le souvenir de cette période mais *Green Lantern* va connaître une sorte de tango où la série revient quelque temps pour s'éclipser à nouveau. O'Neil, resté à bord, tentera alors de ménager le canal historique et sa volonté sociétale en lorgnant sur des sagas plus cosmiques, tout en introduisant ou remodelant d'autres Green Lanterns terriens, comme l'architecte noir John Stewart ou encore Guy Gardner, sorte d'équivalent de Chuck Norris, politiquement marqué à droite (mais souvent pour s'en moquer). Dans les années 1980, les scénaristes Len Wein puis Steve Englehart multiplient les Green Lanterns sur Terre, puisque différents collègues extraterrestres comme le massif Kilowog viennent s'installer sur la planète. Jusqu'à ce que la licence Green Lantern s'essouffle à nouveau et que DC décide d'un changement drastique : Hal Jordan, devenu fou, tue la plus grande partie des Green Lanterns et des Gardiens de l'univers. Le dernier anneau de puissance atterrit dans les mains de Kyle Rayner, un nouveau personnage qui a tout à apprendre. S'ensuit une période où le nouveau Green Lantern sera surtout un super-héros classique.

Johns, volontairement ou pas, ramène alors les Green Lanterns encore plus près de leurs ancêtres les Lensmen.

RAINBOW WARRIORS

La phase actuelle de *Green Lantern* commence il y a dix ans, quand le scénariste Geoff Johns reçoit pour mission de relancer le titre et le personnage. À travers la minisérie *Green Lantern : Rebirth*, Johns, accompagné du dessinateur Ethan Van Sciver, ressuscite Hal Jordan, l'exonère de toute culpabilité dans la mort du Green Lantern Corps et des Gardiens : tout ce temps, Jordan était sous la domination d'une entité jaune, Parallax, seule responsable de ses méfaits. Le lecteur ne le réalise pas encore mais c'est le signal d'une refonte massive, qui ramène les préoccupations cosmogoniques

au premier plan. C'est-à-dire que Johns, tout en prétendant vouloir privilégier l'aspect "policiers de l'espace", décide que les Green Lanterns voyageront deux par deux (officieusement comme des partenaires de patrouille, officieusement comme des Jedi). Johns, volontairement ou pas, ramène alors les Green Lanterns encore plus près de leurs ancêtres les Lensmen. Dans un premier temps, la décision de rapidement faire de Sinestro le leader d'une armée de Lanternes Jaunes peut sembler aller dans le sens de l'instauration d'une version des Sith adaptée à la série. Mais en l'espace de quelques années Johns va révéler un plan d'ensemble beaucoup plus vaste, où il n'y a pas simplement la guerre entre les bons et les mauvais mais bien une demi-douzaine d'armées portant des anneaux de couleurs différentes. Le vert est le courage, le jaune inspire la peur, le rouge représente la rage, le bleu est l'espoir, l'orange incarne l'avarice et l'indigo diffuse de l'empathie. Le tout culminant dans un grand crossover cosmique, *Blackest Night*, dans lequel Nekron, l'esprit de la mort, distribue des anneaux noirs à... essentiellement tous les personnages morts de l'univers. En bout de piste, enfin, il y a les anneaux blancs qui représentent la protection de la vie dans l'univers. On comprendra vite que certaines armées ne sont pas contradictoires, que le Vert peut s'entendre avec le Bleu et le Blanc et ainsi de suite. Dans ces guerres cosmiques, Johns perd presque complètement de vue la Terre, qui apparaît tout au plus comme un champ de bataille (seule exception, la mise en place d'un Green Lantern musulman, Simon Baz, vers 2012). Green Lantern fait donc un peu le chemin inverse par rapport à l'ère O'Neil/Adams, se concentrant sur des armadas extraterrestres. Et on ne peut pas non plus parler d'une véritable science-fiction dès lors que l'on ne parle plus que d'un affrontement entre couleurs. L'exploration de mondes étranges, la rencontre avec des sociétés nouvelles, tout cela passe au second plan derrière une lutte existentielle... qui a le mérite de captiver les foules et de remettre Green Lantern proprement au centre de l'univers DC.



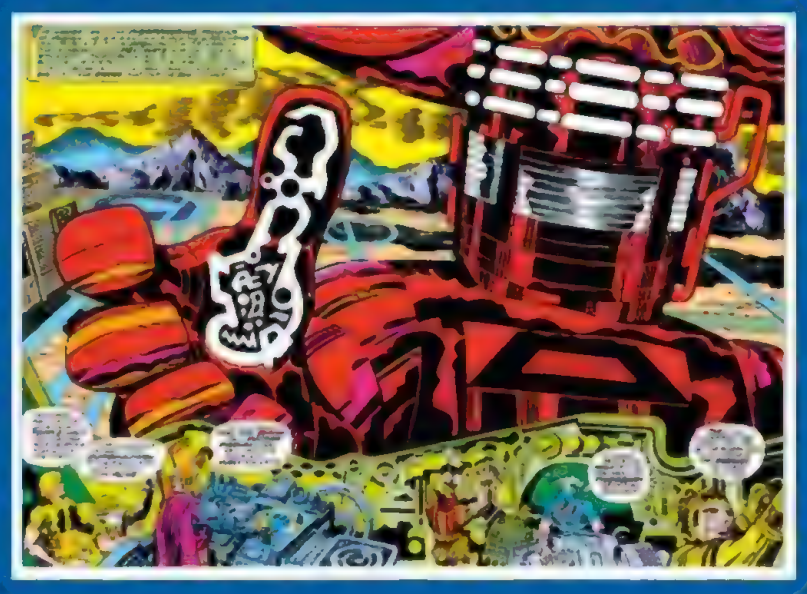
À un moment, vers 2012, la licence Green Lantern, autrefois moribonde, représente jusqu'à cinq titres (*Green Lantern, Green Lantern Corps, Green Lantern : New Gardians, Red Lanterns* et *Sinestro*). Green Lantern est alors LA famille de titres qui, avec les Avengers, montre la plus grosse expansion de la décennie. Trop, peut-être, puisqu'après le départ de Johns vers d'autres titres, DC décidera de réduire la voilure, sabrant quelques séries. Peut-être que Green Lantern souffre des retombées d'un film à son image, très moyennement perçu. Peut-être aussi qu'il souffre de la concurrence accrue en matière de séries spatiales (Marvel et Image ayant renforcé leur offre en la matière). À l'heure actuelle, Green Lantern est passé sous la houlette du scénariste Robert Venditti (cf. son interview dans le présent numéro) avec une tonalité qui a changé, qui refait passer les Green Lanterns au second plan pour privilégier Hal Jordan, dans un univers où, cette fois, il s'agit à nouveau d'explorer les mondes. En

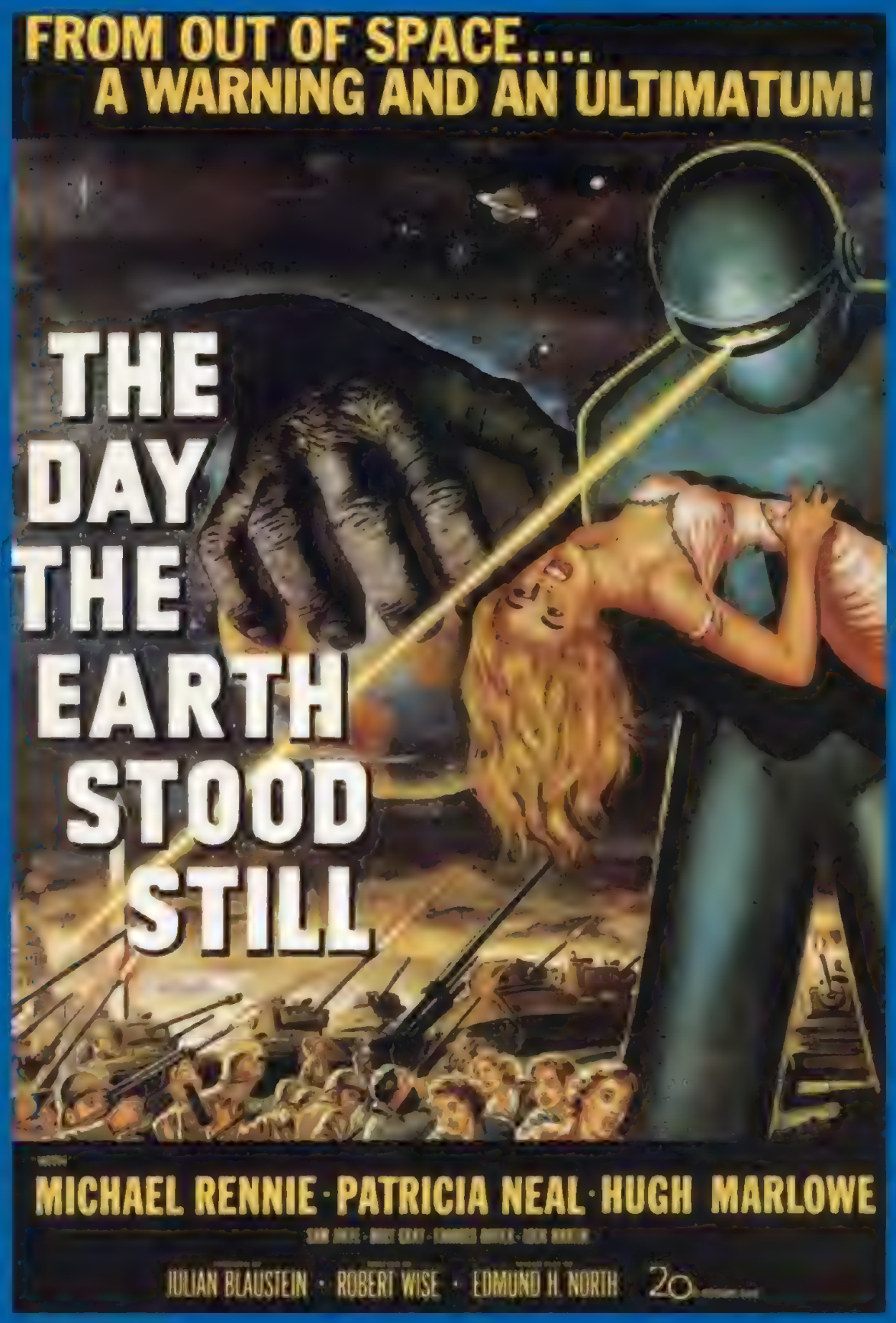
2011, en effet, DC Comics a rebooté toute sa gamme. Et si *Green Lantern* fait partie des séries les moins touchées, ce qui est valide ou pas dans l'espace n'est plus très clair. Aussi Venditti s'emploie-t-il à confronter Hal à des races qui, bien souvent, ne portent pas de bagues de puissance, voire les détestent. Du coup l'aspect SF est privilégié, bien qu'il soit paradoxalement un peu vieillot, avec des extraterrestres comme on pouvait en voir dans les comics dans les années 1960 ou 1970. Hal Jordan, lui, a pris des allures de fuyard volubile, lui donnant des airs de Han Solo ou du Star-Lord du cinéma. C'est, forcément, une phase transitoire pour répondre aux besoins de l'éditeur. De toute façon, Green Lantern a déjà fait la preuve de son aptitude à changer de cap de façon cyclique.

Xavier Fournier

LA SCI-FI SELON Jack Kirby

LES COMICS SONT UN UNIVERS POREUX, OÙ IL EST COURANT DE VOIR LES AUTEURS DIGÉRER ET INTÉGRER LES LIVRES OU LES FILMS QU'ILS ONT VUS. AINSI, MÊME UN TRÈS VIEUX FILM DE SCIENCE-FICTION DEVIENT UNE SORTE DE FIL ROUGE DANS L'ŒUVRE DE JACK KIRBY (ET DE QUELQUES AUTRES AUTEURS). SI CE N'ÉTAIT UN EMBLÉMATIQUE ROBOT BLEU, AURAIT-ON CONNU CERTAINES SAGAS CLASSIQUES ?





En 1940, le romancier Harry Bates publie "Farewell to the Master" dans l'anthologie de SF Astounding Stories... Mais vous connaissez sans doute mieux cette histoire à travers le film qu'elle a inspiré, *Le Jour où la Terre s'arrêta* (celui de 1951, à ne pas confondre avec son triste remake de 2009). Dans son *Adieu au Maître*, Bates racontait comment deux créatures, Klaatu et Gnut, arrivent sur Terre. Le premier est un extraterrestre d'apparence humaine tandis que son compagnon est un robot. Les deux personnages semblent là pour passer une sorte de jugement sur l'Humanité, la jugeant indigne et au bord de l'autodestruction. Toute la chute tient au fait que sur la conclusion on comprend que c'est le robot, le maître. Dans le film réalisé par Robert Wise, plusieurs modifications seront apportées, Gnut étant remplacé par Gort, un robot colossal et muet, pourvu d'une visière destructrice... À ce jour, *Le Jour où la Terre s'arrêta* reste un classique de la science-fiction... Aussi ne faut-il pas s'étonner de retrouver son influence dans une horde de comics. Par exemple, quand on garde à l'esprit l'affiche du film (où Gort apparaît comme un robot bleuté), la création du Human Robot (que les lecteurs modernes de Marvel connaissent comme membre des Agents of Atlas) s'éclaire. Ce robot bleu, muet, destructeur et lui-même surmonté d'une visière est lancé en 1954 dans *Menace* #11 par Stan Lee et John Romita Sr. Vers la fin des années 1950, DC et Marvel orientent une bonne partie de leur production vers des histoires de science-fiction "à chute", qui demandent que les auteurs inventent chaque mois des vagues d'aliens de toutes sortes. Dans ce contexte il n'est pas rare qu'on retrouve des emprunts à des films. Par exemple, dans *Tales of Suspense* #21 (1961, chez Marvel), on trouve un récit de Stan Lee et Jack Kirby intitulé "Klagg! His Mission : Destroy Mankind!" qui pour le coup ne lorgne pas tellement sur le robot Gnut/Gort mais plutôt sur le modèle de Klaatu l'extraterrestre qui l'accompagne. Des années plus tard, quand cette histoire sera réimprimée, en 1973, Jim Starlin lui donnera d'ailleurs une couverture dans laquelle Klagg est un grand robot destructeur muet, lorgnant ouvertement sur le robot du cinéma. Mais si ce lien est officialisé bien après coup, la filiation est beaucoup plus directe dans Fantastic Four #7 (1962) quand Lee et Kirby inventent le terrible

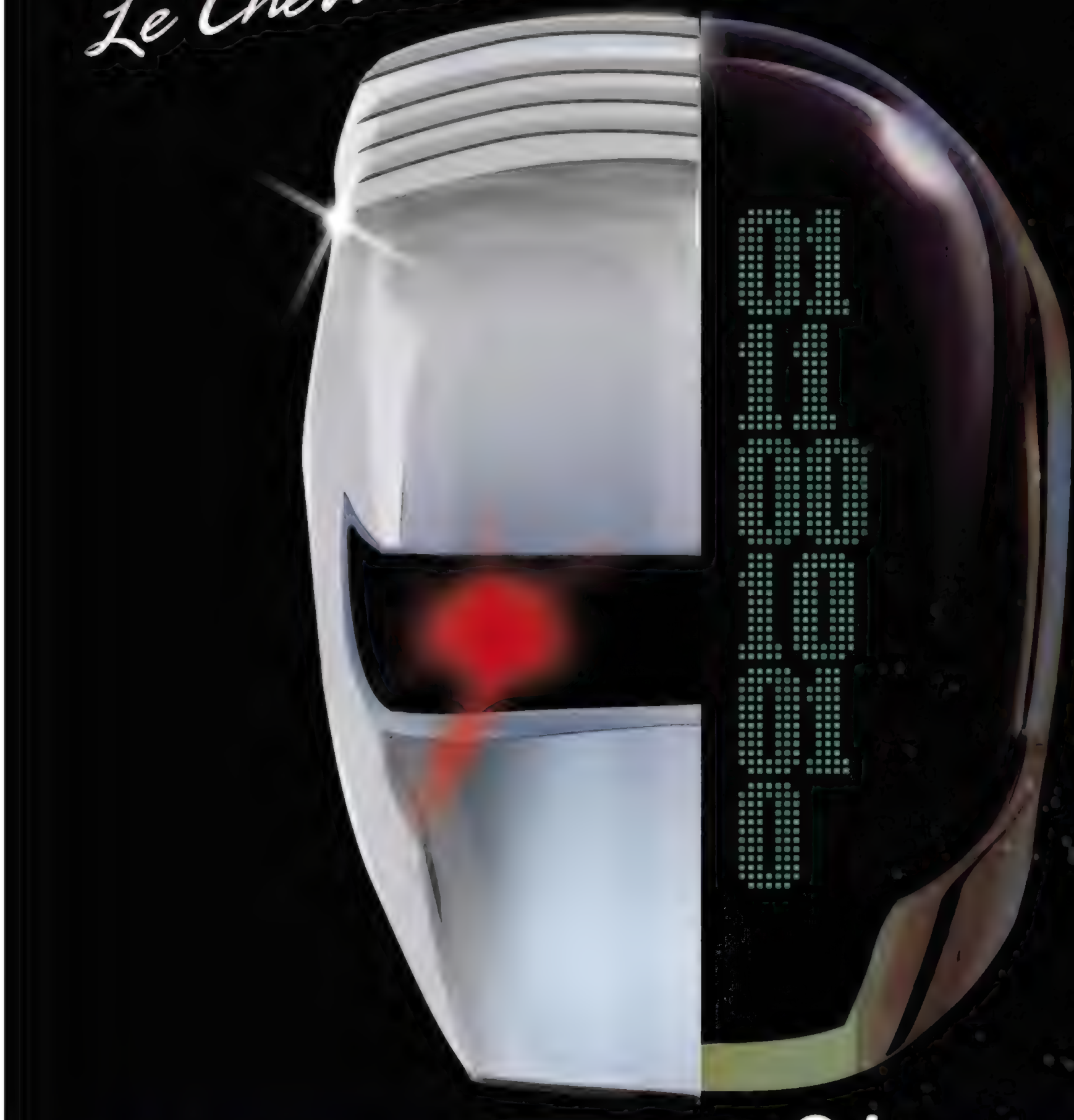
LE JOUR OÙ LES COMICS NE SE SONT PAS ARRÊTÉS...

extraterrestre Kurrgo ("Maître de la Planète X"). Cette fois, pas de confusion possible avec le relativement paisible Klaatu. Kurrgo est un tyran. Mais il envoie un robot massif qui se pose sur Terre et qui attaque Washington (lieu d'atterrissage de Gort dans le film). Bien sûr les Fantastiques y mettront bon ordre mais le modèle du robot de Kurrgo est évident. À partir de là, on peut chercher beaucoup de pistes. Gort et sa visière laser est-il, après tout, une inspiration de Cyclope dans les X-Men des mêmes Lee et Kirby en 1963? Pas certain, car il existait, des années plus tôt, un super-héros nommé The Comet avec le même genre de visière. En dernière analyse, Cyclope est plutôt une extrapolation de la vision-laser de Superman. On ne peut pas non plus, tomber sur tous les robots géants dessinés par Kirby (les Sentinelles, par exemple) en les attribuant au film *Le Jour où la Terre s'arrêta*, tant ils sont communs dans la science-fiction. Pourtant, dès *Challenges of the Unknown* #8 (1959), Jack Kirby représente une civilisation de robots venus de l'espace, dirigée par le" roi des robots" Kra, qui menace la Terre, dans laquelle on reconnaît une extrapolation. C'est un peu comme si l'on avait représenté la " race" de Gnut/Gort. Plus tard, Kirby prolongera cette idée bien plus tard dans *Fantastic Four* #91 (1968) dans lequel la Chose croise Torgo, noble roi bleuté d'un peuple-robot pour lequel Kirby se base sur le design de Kra. Enfin, dans le plus tardif *Machine Man* #3 (1978), Kirby revient à son idée de peuple esclavagiste robot avec le terrible robot Ten-For. Allez savoir, par contre, si un robot massif comme Crypto-Man (*Thor* #174, 1970) est imputable ou pas à l'influence de Gort... On a peu de doute, en revanche, sur l'origine d'une autre création de Kirby, même si celle-ci est présentée sous le vernis de la magie. Dans *Journey into Mystery* #118 (juillet 1965) on fait la connaissance du Destructeur, automate originaire d'Asgard et conçu comme une "arme de destruction massive". Dans les faits, il s'agit d'un robot muet, massif, reconnaissable à une visière qui émet un laser. Même si Kirby ne le dessine pas à l'identique, on reconnaît la structure. L'auteur va d'ailleurs revenir puiser dans cette source un an plus tard, dans *Fantastic Four* #48-50, un classique surnommé depuis la "trilogie Galactus". Du propre aveu de Stan Lee, il n'a pensé que la trame de cette aventure, avec un énième extraterrestre balèze venu détruire la Terre. C'est Kirby qui fournira la substance en rajoutant le personnage du Surfer d'Argent et en instaurant des relations maître/serviteur. Ce n'est pas spécialement que Galactus soit inspiré de Gort. Il relève d'autres archétypes. Mais la situation du Surfer, relève de celle de Klaatu. Dans le film, ce dernier découvrait la valeur réelle de l'humanité en croisant le chemin d'une femme, Helen Benson. Dans la trilogie Galactus, le Surfer fait de même en rencontrant Alicia Masters. Et si Galactus n'est pas un gros robot muet destructeur, il ne manque pas... d'en avoir un à son service. Les lecteurs de *Fantastic Four* #49 découvrent son autre agent, le Punisher, un robot costaud, pas causant... et porteur d'une visière. Si l'idée de base de Galactus est impulsée par Stan Lee, une bonne partie du reste est imputable à un remix (très inspiré) par Kirby du *Jour où la Terre s'arrêta*. Ironiquement, à un moment où Jack Kirby vient de partir chez la concurrence, Marvel publiera bien une adaptation officielle du *Jour où la Terre s'arrêta* (*Worlds Unknown* #3, 1974)... En trichant un peu. Incapable d'obtenir les droits du film auprès du studio, le scénariste Roy Thomas adapte alors la nouvelle *Farewell to the Master* (mais en collant le titre du film sur la couverture). On peut néanmoins chercher, encore, la trace de Gort dans une série plus tardive de Jack Kirby, quand il reviendra chez Marvel. Dans *The Eternals* (1976), l'auteur montre que d'énigmatiques entités mécaniques géantes, les Célestes, débarquent sur Terre pour juger la planète. C'est la taille au-dessus, mais il y a encore un degré de ressemblance avec l'insondable Gort. Il ne s'agit pas de dire que Kirby a "pompé", puisqu'une même inspiration a pu donner naissance à des créations très différentes. Mais clairement le Destructeur, les Célestes ou le Surfeur d'Argent ont des ancêtres communs nommés Gort et Klaatu.

Xavier Fournier

Rom

Le Chevalier de l'espace



MACHINE 50% COMICS

C'EST UN JOUET AFFREUX DONT LES RAMIFICATIONS IMPLIQUENT CEPENDANT AUSSI BIEN LES COMICS (UNE SÉRIE CULTE DES ANNÉES 1980) QUE DIFFÉRENTS FILMS DE SCIENCE-FICTION. ROM LE CHEVALIER DE L'ESPACE, VENU SUR TERRE POUR ÉRADIQUER D'HORRIBLES ENVAHISSEURS, PARLE À TOUTE UNE GÉNÉRATION. MAIS LA VOIE POUR LE RAMENER EST PLUS QUE TARABISCOTÉE.

À la fin des années 1970, les jouets électroniques sont à la mode. Il faut que ça fasse du bruit, que des lumières s'allument. Un concepteur de jeu nommé Lawrence "Bing" McCoy rencontre un énorme succès avec son concept de "Bataille Navale Électronique" (Electronic Battleship), qu'il case chez l'éditeur Parker Brothers. Bien des gamins de l'époque passeront leur Noël a enfoncer des plots, déclenchant ainsi des bruits d'explosions de navires. Eh oui, ce jeu antique est l'ancêtre du Electronic Battleship moderne, lui-même à l'origine, de sinistre mémoire, du film *Battleship*. Mais à l'époque, fort de son succès, McCoy s'associe avec deux partenaires et se lance dans une boulimie de dépôts de licences de jouets électroniques (comprenez des jouets comportant des circuits intégrés, provoquant sons et lumières), qui sont alors peu nombreux à savoir concevoir. Les compères déposent un peu tout et n'importe quoi, comme Star Bird (un jouet en forme de vaisseau spatial) et un concept de créature beaucoup plus flou, la "Multi-mode doll" (Poupée à mode multiple"), un jouet assez hideux qui représente une sorte de guerrier à quatre bras, portant une cagoule digne d'un luchador. Telle que déposée en décembre 1978, l'idée première de McCoy est d'en faire un "jouet mystique", c'est-à-dire une sorte de sorcier vaguement lié à l'Égypte antique, qui tient dans chacune de ses mains un talisman ou une arme. Selon les actions, les yeux de la cagoule brillent ou les armes émettent des sons. McCoy et ses associés ont déposé ainsi un concept global mais le nom personnel du pantin est supposé être Cobol. Malheureusement pour eux, l'idée ne rencontre pas l'accueil souhaité. En fait, les éditeurs de jouets sont nerveux à l'idée de mettre sur le marché un jouet "païen" qui évoque la sorcellerie. Alors McCoy revoit totalement son idée, donne à son Cobol une apparence de robot digne des films de SF des années 1950 (et pas très éloigné du Gort du film *Le Jour où la Terre s'arrêta*. L'idée est désormais que Cobol est un cyborg, un être mi-homme, mi-machine, qui serait le produit d'une technologie perdue, remontant toujours à l'Égypte ancienne. Maintenant que c'est un homme-robot, Parker Brothers se laisse convaincre et achète le concept, non sans le reformuler une nouvelle fois. On change un peu l'esthétique extérieure, la nature des armes (l'analyseur et le neutraliseur) et surtout le nom. Cobol est rebaptisé Rom, et même Rom the Space Knight (Rom le Chevalier de l'espace). Son "histoire" se limite à quelques bribes d'explications fournies par une voix off dans une vidéo promotionnelle minimaliste :

Les deux seuls jouets issu de la licence ROM. L'original à gauche, et une version 'super deformed', à droite.

Rom vient d'une autre galaxie, poursuivant les Dire Wraiths, une race extraterrestre qui peut prendre n'importe quelle apparence et qu'il est le seul à pouvoir détecter. En Angleterre, en raison d'accord de distribution, Rom est fusionné avec la gamme Action Man (sorte de clone de GI Joe) ce qui fait qu'on le verra dans des publicités en forme de BD. L'histoire est totalement différente : il y affronte des barbares extraterrestres pour aider les "Space Rangers". Au final, que ce soit aux USA ou au Royaume-Uni, on trouve un jouet assez hideux et peu pratique, souvent qualifié de "grille-pain de l'espace". D'ailleurs, vu que personne n'a pensé à faire des figurines représentant les Dire Wraiths, l'enfant ne risque pas de jouer longtemps avec ce jouet. Ce sera un échec cuisant…

LE CHEMIN VERS ROM

Mais ça, Jim Galton, le PDG de Marvel Comics en 1979, ne le sait pas encore. Ce qui est certain, en revanche, c'est que Marvel connaît de beaux succès avec des adaptations de films ou de gammes de jouets, en particuliers les *Micronauts* (cf. *Comic Box #88*) dont le comic-book vient de démarrer

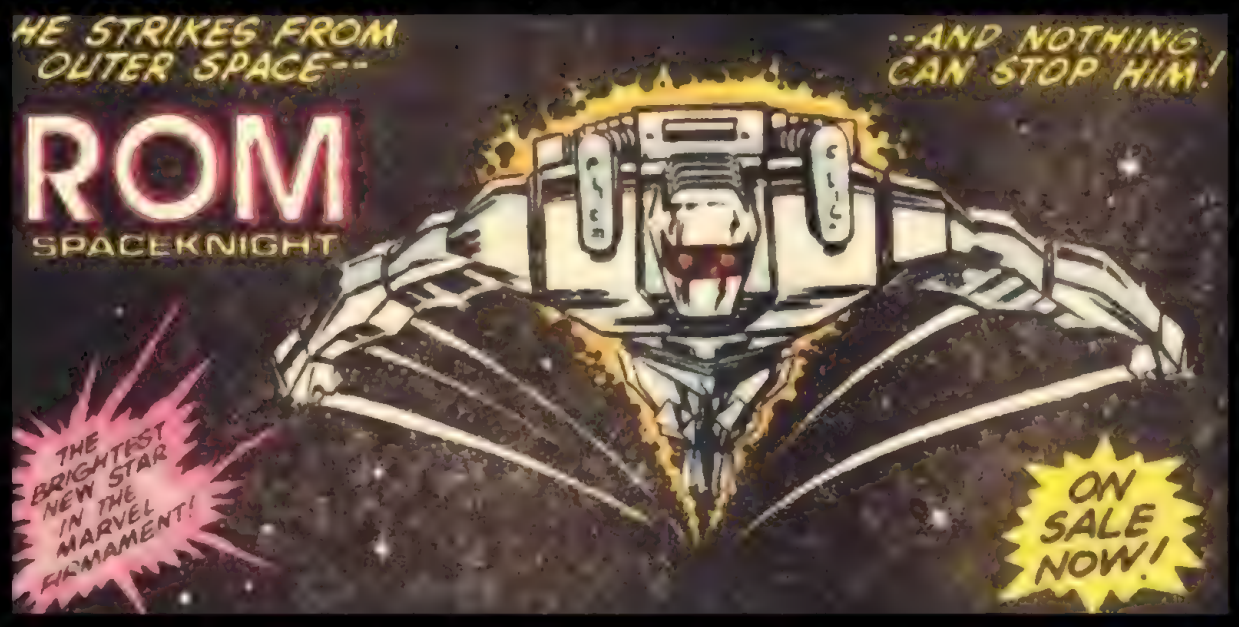
en trombe. Galton, à la recherche d'autres jouets pour refaire un coup similaire, décroche la licence de Rom avant sa sortie et donne pour mission au directeur éditorial de Marvel, Jim Shooter, de lancer au plus vite les aventures de Rom sous forme de comic-book. Shooter, à son tour, fait au plus simple : il travaille sur la mythologie de la série, décide que l'action se passera dans la petite ville de Clairton (non loin de son lieu de naissance) et invente aussi le nom de la planète natale de Rom : Galador. L'idée, à ce niveau, emprunte beaucoup aux Envahisseurs affrontés par David Vincent : les Dire Wraiths ("Spectres Noirs" dans la VF) ont infiltré les plus hautes sphères. Rom débarque sur Terre et utilise son neutraliseur sur eux, les désintégrant en apparence. En fait, comme il s'agit d'un jouet et qu'on ne peut guère dire que le héros tue, on trouve un stratagème : cette désintégration n'est en fait qu'une forme de téléportation. Les méchants Spectres Noirs sont transportés, emprisonnés, dans la dimension des Limbes. Cela revient au même, mais techniquement on évite la tuerie. Puis Shooter refile le bébé au scénariste le mieux placé pour répondre aux attentes de Galton : Bill Mantlo, qui écrit déjà les *Micronauts*. D'après Shooter sur son propre blog, c'est Mantlo qui étoffe un peu le casting de la série en créant des humains (notamment Brandy Clark) qui seront des alliés du héros. Reste un problème de taille : l'apparence du jouet reste grossière, brouillonne. Shooter va donc demander à différents dessinateurs de plancher sur le sujet. On évite alors tout et n'importe quoi : Michael Netzer, un artiste un brin mystique connu pour son admiration sans borne pour Neal Adams dessine ainsi une couverture de *Rom #1* représentant le cyborg en compagnie de… Jésus, de Neal Adams et de la famille de ce dernier. À la décharge de Netzer, il n'a pas tout faux : il y a un fond biblique dans la série, avec Galador entrevue comme un éden (où une partie des habitants ont des ailes) et les Dire Wraiths qui sont des démons cosmiques et pratiquent la sorcellerie (une survivance du concept de Cobol par McCoy). Il y a aussi, dans le concept, quelque chose des *New Gods* de Jack Kirby. Mais on comprendra que Shooter préfère refuser le cocktail halluciné de Netzer (Ouf ! Voilà ce à quoi on a échappé), se tournant finalement vers Frank Miller, qui simplifiera l'armure du héros et donnera ainsi naissance à la version Marvel de Rom. Ce sera finalement le dessinateur Sal Buscema qui produira les pages intérieures.

Rom the Spaceknight #1 semble assez annonciateur des débuts des Transformers.

INVASION

Rétrospectivement, *Rom the Spaceknight #1* (décembre 1979, notez la façon d'écrire "Spaceknight" en un seul mot) semble assez annonciateur des débuts des *Transformers*. Normal puisque Mantlo scénarisera aussi les premiers épisodes de cette autre licence de jouets : le cyborg Rom s'écrase sur Terre comme s'il était une météorite. Il pourchasse les Spectres Noirs depuis des siècles à travers l'univers. Galador, elle-même attaquée en son temps a mis sur pied l'armée des Chevaliers de l'espace pour éradiquer les Spectres. Des Galadoriens (race en tout point semblable aux humains) se sont portés volontaires pour être transformés en machines de guerre. Quand Rom débarque sur Terre et commence à zapper des gens, il est pris pour un robot meurtrier et pourchassé par l'armée américaine. Seule Brandy Clark (puis graduellement la majorité de la ville de Clairton) est de son côté. Dans les Micronauts, Mantlo avait forgé une véritable mythologie avec un alphabet et différentes races, basées ou pas sur les jouets d'origine. Dans Rom, il n'y a qu'un unique produit de départ et il va donc rapidement créer d'autres chevaliers de l'espace. L'idée est que chaque chevalier-cyborg a des pouvoirs différents. À commencer par Firefall, un héros aux pouvoirs incendiaires que les Spectres tuent, avant de donner son armure à un humain (l'anatomie des Dire Wraiths ne leur permet pas de se fusionner à cette technologie), convaincu que Rom est un assassin. Firefall est un galop d'essai avant qu'on entre dans le vif du sujet. Clairement, Mantlo veut aller au-delà de l'idée de Shooter. Comme le jouet a fait un flop (tandis que le comic-book

reste rentable), Parker Brothers se contente d'encaisser son pourcentage, n'ayant plus d'exigence au sujet d'un produit retiré de la vente. Avec *Rom the Spaceknight #14* (janvier 1981), Mantlo peut passer à la vitesse supérieure et commencer à raconter les aventures de Rom avant qu'il arrive sur Terre. On découvre alors qu'il a longtemps été membre d'un trio comportant deux autres chevaliers de l'espace, la dorée Starshine et le sombre Terminator (ce cyborg datant de bien avant le film de James Cameron), des compagnons de route dont il s'est éloigné par la suite. Dans le même temps, Mantlo multiplie les références à l'univers Marvel, d'autant plus facilement que l'ayant droit s'en moque. La preuve avec la couverture de *West Coast Avengers #1* (1984), qui mentionne Rom comme une recrue possible du groupe. Si bien qu'assez rapidement, Rom va croiser des héros comme l'Homme-Chose, le Valet de Cœur mais aussi les X-Men ou les Quatre Fantastiques, affronter des menaces comme Galactus, qui menace de dévorer Galador. Rom en est quitte pour repartir quelque temps dans l'espace. Il est aussi victime d'un vol d'identité (son ami Terminator, devenu fou, se fait construire une armure à son image pour lui piquer le leadership des chevaliers de l'espace). Mantlo greffe aussi des éléments rescapés d'autres séries, comme le héros terrien Torpedo, qui devient un allié de Rom jusqu'à ce qu'il se fasse tuer par les Spectres…



L'AUTO-CENSURE FRANCAISE

En France, la série est assez vite traduite par les éditions Lug, qui la glissent dans les pages du fameux magazine *Strange* (à partir du 133, janvier 1981). Avec une telle position, elle atteint ici aussi un statut culte. Mais la direction de Lug, obsédée par des démêlés antérieurs avec la censure, s'inquiète assez vite de voir l'homme-machine désintégrer (quand bien même symboliquement) des Aliens. Les histoires sont retouchées en profondeur, quand elles ne sont pas totalement supprimées. Qui plus est, la représentation des Dire Wraiths se fait de plus en plus démoniaque (en particulier la manière qu'ils ont de perforer le cerveau de leurs victimes). Dans l'idée de rapprocher Rom des dessins de Michael Golden (l'artiste initial des Micronauts) on adjoint à Sal Buscema les encreurs Ian Akin et Brian Garvey, qui assombrissent les dessins. Et au final, trouvant tout ça trop "horrifique", Lug préfère arrêter de publier Rom sans autre forme de procès. La traduction s'arrête au #46 (alors que la série américaine va compter 29 épisodes de plus, plus quelques numéros spéciaux, ainsi que quelques annuels). Ainsi, la série s'arrête en France juste après que Starshine, ayant trouvé la mort, transfère ses pouvoirs à Brandy, qui adopte rapidement son identité. Du coup, le lecteur français loupe allègrement l'arrivée de Rick Jones (ancien compagnon de Hulk, Captain America et Captain Marvel) dans la série, où il devient un allié de Rom. Sal Buscema quitte la série au #58, parce qu'il travaille sur d'autres titres et que Jim Shooter désire renouer les liens avec le dessinateur Steve Ditko (co-créateur de Spider-Man, en bisbille avec Stan Lee). Ditko, un artiste sans concession, n'est pas à l'aise avec les anti-héros qui forment l'essentiel de la gamme Marvel. Pour lui, sevré à coup de théorie objectiviste, il y a le noir et le blanc, le bien et le mal. Rom, personnage qui banni ses adversaires après les avoir "analysés", lui convient tout à fait, même si le style anguleux de Ditko surprend sans doute le grand public de l'époque. On lui adjoindra sur quelques numéros P. Craig Russell à l'encrage, histoire d'adoucir tout ça.

LA FIN DE LA QUÊTE

Plus stratégique, le lecteur français manque également la fin du concept de départ, quand Mantlo se lasse totalement de l'idée de base des Envahisseurs et règle le problème des Spectres Noirs : le héros ayant maintenant bien circulé sur Terre et s'étant fait bien des alliés parmi les autorités et les super-héros, il n'est plus un hors-la-loi et dans *Rom the Spaceknight #65*, la plupart des justiciers costumés de l'époque s'allient à lui pour chasser les Spectres Noirs de la Terre. C'est comme un crossover qui se serait presque concentré dans une seule série (en fait les Spectres Noirs apparaissent aussi dans *Avengers #244/245*). La Terre n'ayant plus besoin de lui, Rom peut repartir dans l'espace et aller de monde en monde, rencontrant à chaque fois des cultures différentes. Rom reprend la route de son monde d'origine car tous les Chevaliers de l'espace rêvaient de ce jour où les Dire Wraith seraient détruits et où ils pourraient rentrer à la maison pour qu'on les libère de leur armure et qu'ils redeviennent totalement humains. Mais quand Rom arrive sur Galador, cependant, il découvre que la population a été exterminée. En son absence, on a construit une nouvelle génération de Spaceknights qui ont viré au fascisme et exterminé quiconque était plus faible qu'eux. Réunissant les premiers Chevaliers de l'espace, Rom arrive à vaincre les fanatiques mais la crypte qui contenait le reste de leur humanité est détruite au cours de l'opération. En raison de manigances antérieures de Terminator, seule le kit d'humanité de Rom a été sauvé. Il est l'unique Galadorien qui pourra redevenir normal et, avec Brandy Clark, il repeuplera la planète, tandis que les Spaceknights restants promettent d'orbiter dans l'espace pour les défendre de tout danger. Et ainsi s'achèvent les aventures de Rom au 75e numéro, en février 1986. Deux versions s'affrontent : les plus fanatiques de Rom prétendent que la série connaissait un succès énorme mais que le contrat ne s'étendait que sur 75 numéros. De manière plus réaliste, Marvel n'a jamais signé de contrat de licence portant sur 75 épisodes d'avances. On raisonne plutôt en année pleine. Et Rom, arrivé en 1986, n'avait simplement plus les ventes nécessaires pour qu'on continue la série.

ET APRÈS ?

Vu que le comic-book n'existe plus, l'éditeur n'a plus le droit, en théorie, de faire référence à Rom. Après tout, McCoy et Parker Brothers n'ont que les droits d'un gros robot grisâtre.

Pratiquement tout le reste a été inventé en interne chez Marvel. Si bien que des petits malins vont s'amuser à s'approprier ce qu'ils peuvent. Si l'on en croit une interview de McCoy, il manque de s'étrangler quelques mois plus tard en découvrant le premier film *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven. Là aussi il s'agit d'un cyborg 50 % humain – 50 % machine. McCoy ne peut prétendre avoir inventé le principe des cyborgs. En revanche, quand on y regarde bien, le corps mécanique de Robocop comporte un certain nombre de points communs avec les moulures de l'armure de Rom. Même la visière et les diodes ont un air de famille. McCoy fulmine. Mais il n'a pas les moyens d'attaquer et Parker Bros a d'autres chats à fouetter que se battre légalement pour les droits d'un jouet qui n'est plus produit depuis sept ans. Chez Marvel, on n'oublie pas non plus le personnage, même si on ne peut plus légalement l'utiliser. Alors, des scénaristes trouvent des biais pour faire référence au héros où à la série. Dès *Avengers #268* (juin 1986), quatre mois après la fin du titre, Roger Stern explore le devenir des Spectres Noirs que l'on sait piégés dans les Limbes. Or, c'est une dimension déjà référencée dans d'autres titres, bien avant Rom. Ce qui fait que lorsque les Avengers s'aventurent dans ce monde-là, ils trouvent des hordes de Spectres rendus suicidaires par leur captivité. De manière assez étonnante, les héros décident de les "soulager de leur souffrance" et, entre deux cases, on laisse entendre qu'ils viennent de pratiquer une euthanasie massive de cette race. En fait, si les Dire Wraiths étaient mentionnés dans la vieille pub vidéo du jouet Rom, leur nom n'a jamais été déposé par Parker Brothers et Marvel pourra donc continuer de les utiliser, expliquant qu'il restait de nombreux Spectres Noirs dans l'univers. Mais quid de Rom lui-même ? Mettant en scène le mariage de Rick Jones (*Incredible Hulk* #418, juin 1994), Peter David s'amuse à glisser de nombreux invités au moment de la cérémonie, parmi lesquels Brandy Clarke et Rom (sous sa forme humaine, qui n'appartient pas à Parker Brothers), venus saluer leur ancien compagnon de route. Il faut attendre 2000 pour le voir à nouveau en activité. Dans la série *Universe X*, qui chronique le futur de Marvel, les héros s'aventurent dans les Limbes et y croisent un personnage identifié comme "le plus grand des chevaliers de l'espace". Ce simple humain aux cheveux longs, c'est Rom, portant encore son neutraliseur, tandis que ce qui lui sert de bouclier est l'ancien plastron de son armure. Peter David et ChrisCross sont plus ironiques dans *Captain Marvel #1* (toujours en 2000), quand ils montrent que Rick Jones a un… grille-pain en forme de tête de Rom.

ROM: THE NEXT GENERATION

Toujours en 2000, Marvel publie une minisérie *Spaceknights* (au pluriel) au scénariste Jim Starlin et au dessinateur Chris Batista. Car il y a une petite faille légale : le jouet était initialement intitulé *Rom the Space Knight*, tandis que le comic-book l'écrivait en un seul mot. Marvel s'arrange donc pour sécuriser la marque, et les concepts en injectant tout ce qui n'est par Rom. La série se passe à une époque indéterminée, sans doute le futur, quand le roi de Galador (comprenez Rom, mais Marvel n'a pas le droit de le nommer ainsi) est soudainement porté disparu. Les deux fils qu'il a eus avec Brandy Clark prennent alors la tête d'une nouvelle génération de chevaliers de l'espace pour repousser une nouvelle attaque des Spectres Noirs. Tristan, le "fils préféré", porte une armure grandement inspirée de celle de Rom mais se fait appeler Liberator. Le colérique Balin, la mauvaise graine, porte une armure noire, sous le nom de Terminator (super méthode d'éducation que de donner à votre fils le nom d'un type devenu fou furieux). Finalement Galador est sauvée et les deux jeunes chevaliers se promettent de retrouver la trace de leur père. Ce qu'ils ne feront jamais puisque la série n'aura pas véritablement de suite. Même si tout cela semble se passer une génération dans le futur, les apparitions suivantes des Spaceknights dans différents crossovers comme *Annihilation: Conquest* (où ils sont infectés par le virus Ultron) ou Infinity laissent entendre que ces héros sont contemporains. Il faut croire que chez les Galadoriens, on grandit vite. En 2007, dans

les pages de *Civil War #6*, Mark Millar fait aussi une référence mineure à une nouvelle équipe de Spaceknights basée sur Terre, mais sans apporter de détails. Les "chevaliers de l'espace" sont donc entretenus… mais tout ceci ne nous dit pas où est passé le vrai Rom ?

LE RETOUR (MAIS CHUT !)

Pendant des années Parker Bros s'était totalement moqué de Rom. Vu l'échec du jouet, il n'était pas question de parler d'un retour. Mais la chose change en 2008, quand le nouveau propriétaire de Parker, Hasbro, tente de re-déposer la marque *Rom the Spaceknight* – tout attaché. Il est difficile de ne pas y voir une retombée des premiers succès des films de Marvel Studios. Et Hasbro, à travers Rom, en possède indirectement un. Mais mystérieusement (sans doute pour cette histoire de Spaceknight détenu par Marvel), Hasbro ne va pas au bout de la procédure. Cela tombe presque bien car un autre scénariste brûle d'envie de ramener Rom. Brian Michael Bendis a déjà réinjecté de nombreux héros nés dans les seventies dans les pages des *Avengers*. Cette fois, il pense au Galadorien comme chaînon manquant du crossover *l'Ère d'Ultron*. Dans *Avengers #12.1* (juin 2011), on explique qu'un chevalier de l'espace solitaire s'est écrasé sur Terre, ramenant ainsi Ultron sur la planète après les événements d'*Annihilation: Conquest*. Ce Spaceknight ? C'est Rom. Ou en tout cas, cela devrait l'être. Le personnage anonyme que découvre Spider-Woman a une tout autre armure. Et pourtant, un preview d'*Age of Ultron #2* trahit la chose. On y voit un tableau de Nick Fury, présentant différents protagonistes… y compris la photo de Rom, qui pourtant n'a aucun rôle dans l'histoire. Marvel se rend compte de la bévue et rebaptise la photo avant parution. Sur la version imprimée, c'est Ikon, une Galadorienne (sorte de Rom au féminin) apparue entre-temps dans la série *Annihilators*. C'est qu'Hasbro s'est à nouveau réveillé et à dûment déposé la marque Rom et la protège jalousement. Le crossover *Infinity*, qui débute avec la destruction de la planète Galador (mais apparemment pas de tous les chevaliers), semble marquer un frein dans l'exploitation des compatriotes de Rom chez Marvel.

Ce Spaceknight ? C'est Rom. Ou en tout cas, cela devrait l'être.

CHEVALIER, MAIS AUTREMENT…

Que prépare Hasbro ? Les théories fusent. Hasbro, c'est aussi le producteur des jouets *Transformers*. Certains imaginent que Rom va faire son retour par ce biais, dans l'univers des Transformers voire, il est carrément devenu un Transformer (c'est-à-dire un robot géant) lui-même. Mais le constructeur commence surtout par sortir en 2014 une nouvelle version limitée du jouet Rom. Les regards se tournent alors vers IDW, l'éditeur de comics qui publie les comics *Transformers*. Ne serait-il pas bien placé pour ramener Rom ou tout au moins UN Rom (sachant qu'il faut faire abstraction de tous les éléments propres à la version Marvel). Chris Ryall, le directeur éditorial d'IDW ne s'en cache pas, depuis des années, il est un fan absolu du personnage. Alors qu'on attend Rom, au printemps 2015 ce sera… *Onyx*, sorte d'équivalent d'Ikon chez IDW : une version féminine de Rom qui ne dit pas son nom. Scénarisée par Ryall et dessinée par Gabriel Rodríguez, Onyx est une guerrière extraterrestre pourchassant des Aliens et qui débarque sur Terre dans des conditions évoquant énormément *Rom the Spaceknight #1*. Si ce n'est que l'action se déroule dans un futur lointain et qu'Onyx aborde aussi d'autres thèmes (par exemple elle vient d'une culture polygame et pansexuelle). Pour les puristes de Rom, c'est une déception. On se dit que si Ryall passe par un ersatz, c'est que les négociations pour ramener Rom ont échoué. Dans l'été 2015, Chris Ryall réallume cependant le feu en postant les logos de *Rom the Space Knight* et des *Micronauts*. Surprise, les deux licences atterrissent bien chez IDW, avec un titre sur le Chevalier de l'espace prévu pour 2016. Rom sera co-écrit par Christos Gage et Chris Ryall (voir son interview dans le présent numéro) tandis que les dessins seront signés David Messina & Paolo Villanelli. Mais pourquoi passer à nouveau par l'expression Space Knight en deux mots si Marvel a lâché le morceau ? Eh bien parce que l'éditeur de Spider-Man n'a pas dit son dernier mot. À défaut de pouvoir utiliser Rom ou une copie de Rom, Marvel relance ces temps-ci les aventures du symbiote Venom dans l'espace, dans une nouvelle série titrée *Venom: Spaceknight*, histoire de bien protéger la marque. Reste à savoir si Venom ira visiter les survivants de Galador. Ce serait logique… Mais les fans risquent bien d'être déchirés entre deux versions de la mythologie des chevaliers de l'espace.

Xavier Fournier

MAGNÉTO

CHRIS RYALL EST L'ÉDITEUR EN CHEF D'IDW DEPUIS PLUS DE 10 ANS, ET LE SCÉNARISTE D'ADAPTATIONS CONNUES COMME *ZOMBIES VS ROBOTS*, *MARS ATTACKS !*, *SHAUN OF THE DEAD*, *THE HOLLOWS*, *KISS*, *ROM* ETC. DÉSORMAIS IL CRÉE AUSSI SES PROPRES SÉRIES : *ONYX*, *STRING DIVERS* ET *DIRK GENTLY*. UN HOMME QUI NE DORT JAMAIS, QUOI !

CHRIS RYALL

TOUT LE MONDE AIME CHRIS !

REPÈRES

> Ses séries phares :

- *Zombies vs. Robots* (IDW)
- *Dirk Gently's Holistic Detective Agency* (IDW)
- *Onyx* (IDW)
- *Rom The Space Knight* (IDW)

Avez-vous toujours été un grand fan de science-fiction ?
Oui ! Quand j'étais petit, j'ai vu *Star Wars* au cinéma, j'ai adoré et le premier livre dont je suis tombé littéralement amoureux c'étaient *Chroniques martiennes* de Ray Bradbury. La façon dont il introduisait les éléments fantastiques et les autres mondes, ça m'a tout de suite passionné. C'était tellement beau ! Poétique, même. Et comme j'étais déjà fan de comics depuis que j'avais appris à lire, tout ça a fait que j'aime définitivement la science-fiction et les comics de ce genre.

Pensez-vous que la suprématie de super-héros aux USA a rendu la science-fiction un peu sous-estimée dans les comics ?
Je pense que oui... En un sens, la science-fiction n'a jamais vraiment "pris" aux USA, pas comme dans la BD européenne en tout cas. La plupart des éléments de sci-fi sont en fait introduits par les comics de super-héros. Personnellement, je trouve ça important et intéressant que la science, future ou actuelle soit partagée intelligemment. Mais c'est peut-être en train de changer. Il y a beaucoup plus de diversité de genres aujourd'hui dans les séries de comics. Si bien que si vous cherchez de la science-fiction ou de l'amour, même, il y a de très bonnes séries à lire. Prenez l'exemple de *Saga*, le succès de cette excellente série de Brian K. Vaughan a sans doute convaincu des tas de gens que lire des comics de science-fiction pouvait s'avérer drôlement bien !

Quelles ont été vos plus grandes influences, les gens qui ont fait que vous travaillez dans les comics aujourd'hui ?
C'est surtout Stan Lee en fait, que j'ai lu depuis ma plus tendre enfance. Plus Ray Bradbury, on l'a dit. Pour la façon magnifique dont il tournait ses histoires. Puis Rod Sterling, le créateur de La Quatrième dimension, j'étais super fan de la série TV. Il était très fort pour vous emmener dans un sens et hop ! changer de direction en plein milieu, même avec de courtes histoires. Ce sont vraiment les trois qui m'ont appris à écrire des histoires.

Et comment avez-vous démarré, du coup ?
En écrivant ! Du rédactionnel, de la pub etc. Mais comme je

ne m'amusais pas, je me suis mis à écrire des critiques sur les comics qui sortaient. Du coup, évidemment j'ai rencontré plein de gens dans ce milieu, des lecteurs, des professionnels etc. IDW publiait déjà pas mal de choses, ils m'ont appelé, on s'est bien entendus et voilà j'ai déménagé de Los Angeles à San Diego pour ce job !

Ça ne vous manque pas de ne pas travailler sur les personnages Marvel ou DC ? Peut-être que le fait de faire des séries sous licence, avec des personnages connus compense aussi un peu ?
C'est sûr que c'est fun de travailler sur des personnages que vous connaissez et que vous aimez, avec lesquels vous avez grandi, comme les personnages Marvel ou DC ! Mais personnellement, je trouve que c'est encore plus fun de travailler sans les limites que vous imposent ces personnages. J'aime pouvoir faire des changements importants, avoir une grande liberté, différents genres d'histoires, créer de nouvelles choses. Donc, même s'il y a bien quelques personnages DC sur lesquels j'aurais adoré travailler, ce que je fais aujourd'hui, et surtout, la liberté créative dont je dispose compense largement cela. Ce que je fais est gratifiant, donc ça va très bien !

IDW produit de nombreux comics sous licences, comme *Transformers*, *Judge Dredd*, *Ghostbusters*, c'est vous qui menez ce genre de discussions ?
Parfois, oui, avec d'autres gens de la boîte, moi j'essaye plutôt de me concentrer sur les questions créatives et pas sur les contrats etc. Mais oui, depuis 10 ans je me suis retrouvé à devoir en discuter souvent ! Peut-être que justement, comme on en a fait déjà pas mal, les gens se disent qu'on est le bon endroit pour ça ! Dans un sens, ça complique notre boulot, parce qu'il faut obtenir les approbations etc. Mais on a vraiment eu beaucoup de chance avec les ayants droit avec qui on travaille, on n'a jamais eu de vrai problème. On fait très attention aux propriétés dont on s'occupe, c'est peut-être là notre secret.

IDW d'aujourd'hui ressemble à Dark Horse de l'époque. Mais quand ils ont perdu la licence *Star Wars*, ça a été un gros coup dur pour eux... Ça pourrait vous arriver ?
Disons que pour l'instant, on ne va pas se plaindre, on nous propose plus de licences que ce que nous pouvons adapter et justement, on fait bien attention à ne pas trop en faire et à se trouver dépendants de qui que ce soit... C'est vrai que ce que nous faisons aujourd'hui ressemble à une période qu'a connue Dark Horse et comme ça marche, donc on continue ! Et si vous aimez des séries des années 1980-1990, il y a de fortes chances pour qu'on les adapte en comics ! Pour l'instant, disons que c'est une position confortable.

Vous publiez les *Transformers*, qu'est-ce qui vous amuse dans cette licence ?
J'ai toujours aimé les robots géants ! Ces entités qui viennent nous envahir, ces véhicules qui sont là, parmi nous etc. c'est flippant, mais j'ai toujours adoré ça ! J'ai une tendresse particulière pour ce titre, car quand on a négocié les droits, IDW était une petite compagnie. On n'avait pas fait grand-chose, à part des comics d'horreur et c'était un beau coup pour nous de remporter cette licence. Ça nous a donné l'occasion de prouver ce qu'on valait en termes d'adaptation de licence et c'était important !

Et quel était votre but avec *Mars Attacks !* ?
Au début, on voulait surtout faire quelque chose d'original... D'ordinaire dans *Mars Attacks !*, il n'est question que d'invasions martiennes, avec plein de batailles et de morts ! Nous, on voulait faire quelque chose de plus personnel, et donc on s'est concentrés pour une fois, plutôt sur les éléments humains de la série. Et on a fait un hommage à Wally Wood qui est un des grands créateurs de comics de science-fiction des années 1950-1960.

Est-ce aussi pour cette raison que vous avez choisi de relancer *Rom, le chevalier de l'espace* ?
Oui ! Et aussi parce que j'ai lu *Rom* quand je devais avoir 10 ans à peine et que j'ai tout de suite accroché. Il me semblait que ce comic-book tirait beaucoup plus vers les films de sci-fi des années 1950, que vers les comics mainstream. Il y était question d'aliens, d'invasion, de changements de corps etc. J'aimais tellement cette série que ça faisait des années que je voulais la reprendre !

Qu'est-ce qui a été compliqué, de récupérer les droits ?
Oui, aussi. Originellement ils appartenaient à une société de jouets, puis c'est devenu un comic-book chez Marvel... Puis la société de jouets a été rachetée par Hasbro et comme à l'époque ils n'étaient pas aussi clairs qu'aujourd'hui sur les droits, on ne savait pas bien si les éléments parus dans le comic-book appartenaient à Marvel ou si le personnage appartenait aux sociétés de jouets, bref, ça a pris du temps de démêler tout ça.

Vous faites également pas mal de comics sur *Ghostbusters* (publiés en France par Delcourt). Avec l'arrivée du troisième film, ça vous donne envie d'en faire encore plus ?
Oui, justement on en discute en ce moment avec Sony, puisqu'il va y avoir de nouveaux personnages etc. On est contents, parce que pendant des années, on était les seuls à faire de nouvelles histoires et à faire vivre les personnages de *Ghostbusters*. Donc on est ravis de voir qu'ils vont avoir de nouveau plus d'exposition et on l'espère de succès !

Vous avez aussi fait les comics de *Star Trek*. Paradoxalement, malgré le succès de la série TV, les comics n'ont jamais vendu tant que ça...

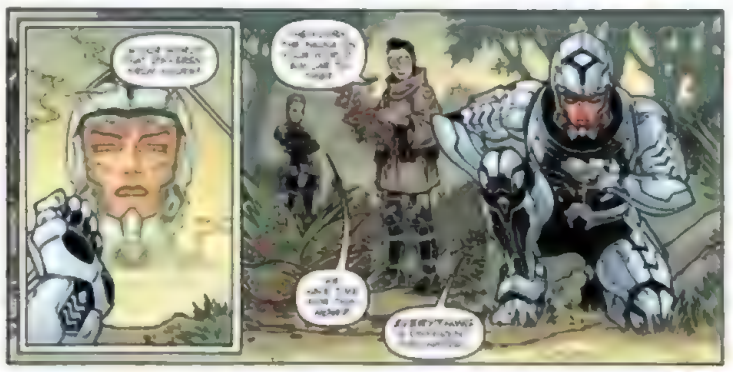
Franchement, ici, ça a bien marché ! On en a fait pas mal et on essaye de faire une série pour les plus jeunes cette année encore ! On est le cinquième éditeur à faire des comics Star Trek ! Comme on parle de personnages et de propriétés que je connais depuis des années, c'est facile pour moi d'essayer de proposer des choses qui n'ont pas encore été faites, et du coup ça nous offre un angle intéressant. Je ne peux pas dire pourquoi ça n'a pas bien marché en France, mais par exemple, chez vous les séries historiques marchent fort et aux USA pas du tout, c'est comme ça !

Que s'est-il passé avec *Doctor Who*, ils ont décidé de reprendre leur licence ? De publier eux-mêmes leurs comics ?
Non, on a fait leurs comics pendant un bon moment, et puis la personne du publishing a changé chez eux et ils ont décidé que ce serait mieux si c'était publié en Angleterre et voilà. C'est le danger avec les licences, tu fais du mieux que tu peux, pendant le temps qui t'est imparti et voilà !

Quand vous avez fait *Robots vs Zombies*, les zombies n'étaient pas aussi populaires qu'aujourd'hui, étiez-vous fan néanmoins ? Et qu'est ce qui s'est avéré le plus fun pour vous ?
J'aime beaucoup ce genre, comme d'autres d'ailleurs, par exemple l'horreur etc. J'aime bien les robots aussi, on en a parlé. Et à vrai dire, le couple robots-zombies ne rimait à rien, alors on s'est dit que justement c'était un bon début ! En plus, les zombies mangent des cerveaux et les robots n'en ont pas ! Donc on a essayé de faire une histoire à partir de quelque chose qui n'avait pas aucun sens au départ et, si possible, d'être drôle.

Sur cette série, vous travailliez avec l'artiste Ashley Wood, ça vous dirait de faire de nouveau un projet avec lui ?
On en discute souvent, oui ! Pas plus tard qu'hier soir on en a parlé, mais c'est compliqué, il n'a pas trop le temps, il dirige une compagnie de jouets qui a du succès, c'est dur de le faire revenir vers les comics. En ce moment cependant, nous faisons ensemble *String Divers*, une série de comics basée sur ses figurines, donc il chapeaute le projet avec moi, mais il ne dessine pas, les intérieurs, uniquement des couvertures. C'est Nelson Daniel qui s'occupe des pages. Et sur la nouvelle série *Aliens vs Robots*, il fait aussi deux pages par épisode, il n'a pas plus de temps que ça.

De quoi parle *String Divers*, vous nous faites le pitch ?
Il existe une théorie physique plausible sur le fait qu'il existe des "cordes" microscopiques qui peuvent séparer plusieurs mondes. Les String Divers sont des robots qui ont la capacité de réduire jusqu'à une taille microscopique qui leur permet justement de voyager sur ces cordes séparant les mondes. C'est une équipe d'aventuriers très petits ! C'est fun ! J'ai lu pas mal de trucs de physique pour que ce soit plausible mais ça ne m'aidait pas vraiment alors j'ai arrêté et maintenant je me concentre sur les personnages.



Vous écrivez toujours des comics en tant qu'éditeur en chef, comment conciliez-vous ces deux activités ?
C'est un challenge permanent, mais je ne me plains pas, c'est ce que j'adore faire ! Alors je prends sur mon sommeil, je bosse tôt le matin, tard le soir, au déjeuner, partout où je peux gratter du temps. Mais je fais attention à ne pas trop délaisser ma famille non plus... Donc en gros, j'écris surtout quand tout le monde dort.

Vous aurez quatre séries à vous, à la fin 2015, ça va devenir franchement difficile...
Oui, c'est sans doute trop, je sais. Mais encore une fois je ne vais pas me plaindre, je vais juste essayer de réduire et me contenter l'an prochain d'une seule série en plus de mon boulot d'éditeur en chef. Mais c'est une passion, donc je me laisse souvent emporter...

Pensez-vous que vous êtes un meilleur éditeur en chef, justement parce que vous continuez d'écrire des séries ?
Oui, je crois... Quelque part ce sont les deux faces de la même pièce et j'aime bien justement garder les deux car elles ne jouent pas sur les mêmes compétences. En tout cas, j'essaye d'être cohérent. SI je demande à un artiste de respecter ses deadlines etc. je fais de même sur mes propres séries !

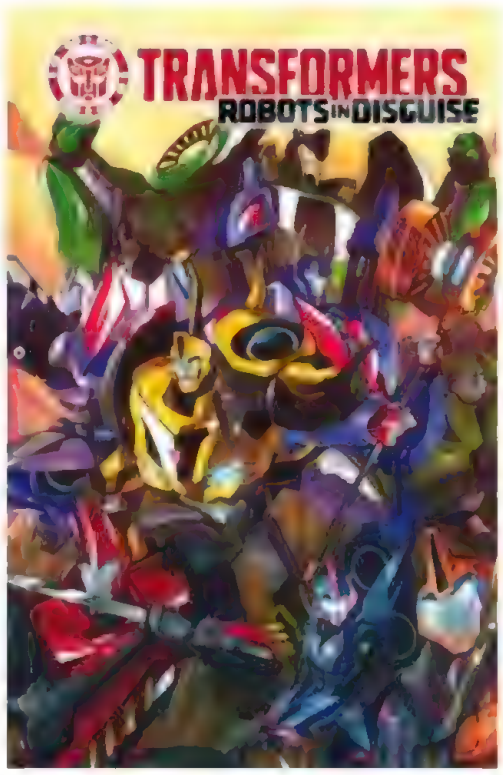
Dans *Onyx*, vous avez choisi des héroïnes féminines, ce qui n'est pas très courant dans les comics et encore moins dans la science-fiction, pourquoi ? Et est-ce facile pour vous de vous mettre dans la tête d'une femme ?

CI-DESSUS : *Onyx*, série scénarisée par Chris, qui lorgne sur les codes de *Rom*.

AU CENTRE : les Ghostbusters.

CI-DESSOUS : *Transformers*, une valeur sûre d'IDW ces dernières années/

EN BAS : Spock dans *Star Trek*.



EN HAUT : *Zombies vs. Robots*, un concept vers lequel IDW est revenu plusieurs fois ces dernières années.

CI-DESSUS : *String Divers*, série dérivée d'une série de jouets conçus par Ashley Wood.

EN BAS : *Dirk Gently*.

Non pas du tout, et justement, je trouve que ça ne va pas, c'est un milieu dominé par les hommes et ça manque de modèles féminins intéressants. J'ai une fille, elle aime les comics et je suis d'accord avec elle, il faudrait plus d'héroïnes fortes. Quand vous voyez Onyx dans son costume spatial ce n'est pas un truc près du corps qui moule ses formes, comme d'habitude dans les séries de science-fiction, c'est juste un costume spatial autour d'un humain et ça fait une grosse différence ! Évidemment, ce qui est drôle, c'est que beaucoup de gens pensent que c'est un homme...

Pourquoi avez-vous choisi Gabriel Rodrigues pour être votre partenaire sur *Onyx* ?

Parce que c'est un de mes artistes préférés et aussi une de mes personnes préférées ! Il est créatif, talentueux, agréable ! Il avait envie de faire un projet de science-fiction, et moi je serais prêt à faire n'importe quelle série avec lui, alors je lui ai proposé celle-ci et il a sauté sur l'occasion !

"Le couple robots-zombies ne rimait à rien, alors on s'est dit que justement, c'était un bon début !"

Pourquoi avoir choisi qu'une de vos héroïnes ait le pouvoir de télépathie ?

J'aime ce pouvoir. Mais attention, cela peut aussi s'avérer être une malédiction, comme on le voit souvent dans les autres séries de science-fiction, c'est très fatigant pour elle. Elle entend toutes ses voix dans sa tête etc. Mais du coup, Onyx et l'humaine télépathe ont une bonne connexion, car elles se sentent toutes les deux comme des extraterrestres dans leur monde...

Étiez-vous un grand fan du Professeur X depuis des années ?

Oui, c'était un de mes comics préférés mais justement, ce n'est pas ce genre de télépathie que je voulais montrer. Dans le cas du Professeur X il est handicapé, mais son cerveau est plus fort que son corps. Il lui permet non seulement d'être télépathe, mais aussi de trouver d'autres télépathes et de gérer tout cela. Elle, elle veut juste être tranquille et que les gens sortent de sa tête.

Une autre de vos séries, *Dirk Gently's holistic* detective agency est très différente d'*Onyx*, même s'il s'agit là encore de science-fiction, qu'est ce qui vous a attiré sur ce projet ?

Travailler sur le personnage de Dirk Gently et l'adapter en comics ! Il a des millions de fans, vous savez ! Mais ça ne voulait pas dire qu'ils seraient prêts à accepter le comic-book ! En revanche, ce qui était bien c'est que dans le premier bouquin, il y avait des voyages dans le temps, des aliens, des fantômes, tous ces trucs qui sincèrement marchent bien dans les comics. Plus des enquêtes bizarres etc. Mais c'était un sacré challenge pour moi, de suivre les traces de Douglas Adams, l'auteur de *Dirk Gently*. C'est marrant, la plupart des gens ne savent même pas que c'est lui l'auteur d'un classique de la science-fiction : *le Guide du voyageur galactique – H2G2* pour les intimes. Il a beaucoup de talent et un style très particulier, je ne pouvais pas écrire comme lui. Du coup, je n'ai même pas essayé ! Et j'ai juste tenté d'être fidèle au personnage. Croisons les doigts, mais pour l'instant les lecteurs ont l'air de répondre plutôt favorablement...

Vous aussi, vous avez écrit de la prose, était-ce si différent que ça des comics et pourquoi cela vous plaît-il ?

J'aime la prose, j'ai démarré par ça avant les comics, j'ai fait deux ou trois histoires qui ont été publiées, puis j'ai même écrit un livre théorique sur les comics, pas une fiction, avec Scott Tipton, qui s'appelle *Comic Books 101*.

IDW est devenu le 4e éditeur de comics des USA, quels sont votre stratégie et vos buts pour la compagnie dans le futur ?

On voudrait continuer à grossir si possible, bien sûr, mais en faisant bien attention à maintenir ce que nous faisons et ce que nous sommes. C'est-à-dire une compagnie qui ne publie pas seulement du super-héros mais différents genres et même des séries pour enfants. Nous voulons apporter de nouveaux lecteurs à ce marché, c'est très important. Nous faisons aussi de gros livres d'art et nous re-publions des pages de comics classiques dans les journaux, donc on va continuer tout ça en espérant que c'est cette diversité qui convainc les lecteurs.

À propos de diversité, vous avez accueilli chez IDW, *The Infinite Loop*, la série de SF d'Elsa Charretier et Pierrick Colinet, deux frenchies dont nous sommes fiers (publiée par Glénat comics en France). Pourquoi leur avez-vous dit oui ?

On s'est rencontrés il y a un peu plus d'un an au New York Comic Con et je suis tombé amoureux des dessins d'Elsa ! Son style est finalement assez simple, mais épatant ! Et leur histoire est vraiment originale. Les comics n'ont pas fait un très bon boulot jusqu'à maintenant pour aborder la diversité, il est temps que ça change ! Donc une bonne histoire et des visuels magnifiques, comment vouliez-vous ne pas leur dire oui ? On est vraiment contents de les publier !

Êtes-vous inquiet du piratage de comics chez IDW et quelle réponse pensez-vous qu'il faille y apporter ?

C'est un problème, mais malheureusement à l'avenir, je ne pense pas que ça va s'arranger, il va falloir faire avec... C'est triste à dire, mais le monde d'aujourd'hui est ainsi, les gens veulent tout sans rien payer : les films, les comics etc. La seule chose qu'on espère tous, c'est que si vous le prenez, même gratuitement et qu'après ça vous plaît, un jour vous serez prêt à payer pour ça ! Et de notre côté, nous essayons de faire les meilleurs comics pour que ça vous plaise !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

L'ODYSSÉE DE JIM STARLIN

MAÎTRE DU COSMIQUE CHEZ MARVEL (MAIS AUSSI DANS LES COMICS EN GÉNÉRAL), LE SCÉNARISTE ET DESSINATEUR JIM STARLIN EST À L'ORIGINE D'UNE PLÉIADE DE PERSONNAGES QUI S'AFFRONTENT POUR DÉCIDER DU DESTIN DE L'UNIVERS. DÈS LORS QUE L'ON RAJOUTE CERTAINES DE SES CRÉATIONS INDÉS LES MOINS CONNUES, ON OBTIENT UNE SAGA GLOBALE QUI S'ÉTEND SUR PLUSIEURS ÉDITEURS.

Même si vous ne vous intéressez que superficiellement aux comics, vous êtes sans doute familier avec certaines des créations de Jim Starlin. Normal : c'est le créateur de Drax et Gamora (soit une bonne partie des Gardiens de la Galaxie tels qu'on nous les a proposés au cinéma) mais aussi de Thanos, le salaud cosmique. Jim Starlin c'est aussi une définition très personnelle des sagas cosmiques, pleines d'extraterrestres et de dangers menaçant aussi bien l'univers physique que la sphère de l'âme. Pour mieux en saisir à la fois l'origine et la portée, il suffit de s'éloigner des gros éditeurs de comics tels que DC ou Marvel. Jim Starlin fait ses débuts dans le milieu des fanzines aux alentours de 1966, en participant à Star-Studded Comics. La vedette de *Star-Studded Comics* était Doctor Weird, une création de Howard Keltner qui singeait elle-même un héros mystique des années 1940, Mister Justice. Le concept de Keltner raconte les aventures d'un voyageur temporel venu du futur qui meurt à notre époque. Cela crée une sorte de paradoxe surnaturel selon lequel l'âme de Weird ne peut accéder à l'au-delà avant l'époque de sa naissance. Le voici donc condamné à errer sur Terre en attendant que les années passent. Et tant qu'à faire, il protège la veuve et l'orphelin. Starlin, une des révélations du fanzine, va dessiner à partir de 1970 les aventures de Doctor Weird. Il va, au passage, profondément changer l'esthétique du héros. S'inspirant de ce qui se fait à la même époque chez Marvel, le nouveau dessinateur intègre au costume de Weird des éléments qui font écho à Docteur Strange et à l'androïde Vision.

En un sens, c'est normal : Strange est lui aussi un docteur de l'occulte. Et là se produit une rencontre intéressante, puisque l'une des histoires illustrées par Starlin est scénarisée par un jeune auteur inconnu du nom de G. R. R. Martin (futur créateur de *Game of Thrones*). Starlin et Martin lorgnent alors ouvertement sur les écrits du romancier Michael Moorcock. Ils s'inspirent d'Elric, le personnage phare de Moorcock, qui est reconnaissable, entre autres choses, à son épée mystique Stormbringer. Le Docteur Weird se retrouve donc lui aussi affublée d'une épée identique, Demonreaver. Tout cela peut sembler nous entraîner plutôt du côté de la fantasy que de la science-fiction, mais ce sont autant d'éléments qui seront déterminants dans l'œuvre à venir de Jim Starlin.

MORT À L'ARRIVÉE

En 1972, le dessinateur est recruté chez Marvel. Dans *Journey into Mystery vol.1 #2* (octobre 1972), il illustre une histoire de Steve Skeates qui explore son côté morbide. C'est l'histoire d'une femme et d'un homme qui ne cessent de faire des rêves de morts. Puis on lui confie l'écriture et le dessin d'un épisode d'*Iron Man* (#55, 1972) dans lequel Starlin va littéralement balancer tout ce qu'il a. C'est un numéro qui définira son œuvre pour les décennies suivantes et dans lequel il digère, déjà, sa courte carrière. Iron Man découvre qu'une lune de Saturne, Titan, est habitée par des descendants du panthéon grec (Mentor, Eros…), menacés par l'un des leurs, devenus fou. C'est Thanos, le titan fou, un colosse qui est, ni plus ni moins, amoureux de l'incarnation de la mort. Pour satisfaire cette attraction

morbide, Thanos extermine autant de gens qu'il peut. Starlin s'inspire lourdement de Darkseid, création alors récente de Jack Kirby chez le concurrent DC Comics. Darkseid est fasciné par l'Anti-Vie, Thanos est obsédé par la Mort. Mais par endroits, l'histoire contredit certains points de la mythologie telle qu'elle est utilisée chez Marvel et, par la suite, l'éditeur corrigera la chose en expliquant que, non Thanos, Eros et les autres ne sont pas des cousins d'Hercule mais bien des ressortissants d'une race différente, empruntée à Jack Kirby, les Éternels. Pour l'heure, *Iron Man* #55 permet à Starlin d'introduire un autre protagoniste : Drax le Destructeur… qui est à peu de chose près le portrait craché du Docteur Weird (et donc par la même occasion de Vision). Drax (tel qu'on le connaît dans les comics actuels et au cinéma) sera relooké des années plus tard par d'autres auteurs. Mais il reste des ressemblances structurelles. Comme Weird, que Starlin dessinait deux ans plus tôt, Drax est un être réanimé. Dans ce que Starlin emprunte à Weird, on trouve une logique qui va revenir de manière cyclique dans son parcours : la mort s'apparente à un changement de saison duquel on peut revenir après avoir été transformé et avoir accédé à un autre niveau de pensée. Début 1973, on confie une autre série à Starlin, *Captain Marvel*, le héros cosmique par excellence. L'auteur va y importer les concepts qu'il vient d'initier dans *Iron Man*. Thanos est identifié comme le responsable des malheurs récents du bon Captain Marvel, qui doit subir une sorte de mise à jour pour devenir le "protecteur de l'univers". L'entité Eon l'envoie sur un parcours initiatique avant de lui accorder la "conscience cosmique". Starlin ne fait pas mystère qu'à l'époque il est adepte des paradis artificiels et que ces niveaux de conscience sont des allusions directes à des trips sous influence. La lutte entre Captain Marvel et Thanos va s'étendre sur plusieurs mois, impliquant également les Avengers, alors que le titan fou entend utiliser un véritable MacGuffin – un objet quelconque qui justifie le développement du scénario, peu importe l'objet – cosmique, réchappé de vieux épisodes de *Captain America* : le Cube Cosmique. Son propriétaire, grâce à cet objet, peut remodeler l'univers selon sa volonté. En quelques mois à peine, Starlin transforme profondément Captain Marvel et amène Thanos au rang de menace majeure chez Marvel. Pourtant, il ne reste pas. Starlin fait alors partie d'une vague de dessinateurs talentueux, reconnus… mais qui rechignent à se tenir à un rythme mensuel. Il multiplie donc les collaborations éphémères aussi bien chez Marvel que chez DC ou chez de petits éditeurs. C'est ainsi qu'on le retrouve en avril 1974 dans *Star*Reach #1*, où il raconte "les origines de la Mort", dans laquelle on ne peut que reconnaître l'amante morbide de Thanos telle qu'il l'a déjà représentée chez Marvel.

Dr. Weird, visiblement un prototype de Drax le Destructeur.

L'ÂME : UN BIJOU NOIR

C'est en 1975 que Starlin se fixe à nouveau sur une série régulière de Marvel, en reprenant *Strange Tales* à partir du #178. Il y exhume le personnage d'Adam Warlock, la reformulation d'une ancienne création de Stan Lee et Jack Kirby dans les pages des Fantastiques. Concrètement, Adam Warlock est un être artificiel créé par la génétique, à qui l'on a confié une pierre précieuse qui lui donne certains talents psychiques. Dès qu'il le reprend, Starlin change un certain nombre de choses, la gemme étant présentée comme une entité vampirique qui dévore les âmes. Warlock, lui, devient un personnage torturé à travers il est clair que Starlin lorgne à nouveau sur Elric et Michael Moorcock. L'auteur muscle la série en lui ajoutant des personnages secondaires pittoresques tels que Pip le Troll (un être débonnaire qui tranche avec le pathos d'Adam) et l'austère tueuse Gamora, qui deviendra cependant une confidente du héros. Rapidement, Adam Warlock découvre qu'il est destiné à sombrer dans le mal et à devenir le Magus, un être terrible qui voyage à travers le temps pour menacer l'univers (et donc Adam) dans le présent. À partir de là, l'auteur sera coutumier de la représentation de la psychomachie (ou "combat de l'âme", un genre littéraire hérité de la Grèce antique, la lutte allégorique entre les vertus et les vices de différents alter ego d'un même personnage), qu'il avait déjà esquissée dans *Captain Marvel* (le héros étant obligé de combattre sa propre représentation avant d'accéder à la conscience cosmique). Starlin en profite aussi pour exprimer sa défiance envers les religions (et l'Église en particulier) alors que le Magus devient le centre d'un culte intersidéral. Adam finira par voyager lui-même dans le temps pour absorber dans sa pierre précieuse sa propre âme avant qu'il puisse devenir le Magus. La scène montre un Warlock du futur encore plus désespéré, et même pressé de mourir. Ces états d'âme omniprésents font que, même si par ailleurs on détruit des planètes entières, le Warlock de Starlin conserve une dimension intime, intériorisé. Mais pour affronter le Magus, Warlock a pu compter sur l'aide de… Thanos. En fait, à la différence du lecteur, Warlock ne sait pas dans les premiers temps que Thanos est mauvais. Ce dernier veut l'approcher pour lui dérober le pouvoir de sa gemme, dont on apprend qu'elle fait partie d'un lot de six joyaux cosmiques, les Gemmes de l'Infini. Réunies, elles forment un nouveau MacGuffin. Mais *Strange Tales/Adam Warlock* est un succès critique (et la saga reste à ce jour un classique de Marvel), à l'époque le héros reste un personnage très secondaire

À droite, Darkhore, un personnage secondaire chez Marvel dont on ne prenait la mesure qu'en lisant le Darklon de Starlin.

de l'éditeur. Les ventes sont plus modestes. Si bien que la série s'arrête et que Starlin aura le loisir de régler l'histoire dans deux annuels des *Avengers* et de *Marvel Two-in-One*, dans lequel Thanos veut se servir des gemmes pour actionner un rayon capable de détruire des étoiles. Comme Adam Warlock n'a plus de série, il est sacrifiable. Jim Starlin peut terminer sa saga d'une manière bien plus marquante que sur *Captain Marvel*. Thanos a assassiné Pip et Gamora. Adam semble à son tour blessé mortellement… c'est à ce moment-là qu'apparaît le Warlock venu du passé pour lui prendre son âme. Thanos, lui, finit pétrifié, réduit à l'état de statue par le fantôme de Warlock. Starlin ramènera, bien plus tard, les deux personnages. Mais cette épopée initiale se termine par la mort (quand bien même symbolique) des principaux protagonistes. Thanos est figé pour l'éternité. Quant à Adam, Pip et Gamora, leur âme est projetée dans la gemme, dans une sorte de réalité virtuelle dans laquelle ils retrouvent tous les adversaires dont Warlock a absorbé l'essence. Mais dans ce monde-là, ils sont pacifiques. Dans le monde de Starlin l'utopie n'existe que dans l'au-delà.

Dans le monde de Starlin, l'utopie n'existe que dans l'au-delà.

LA SOLUTION DARKLON

Entre-temps, Jim Starlin s'est à nouveau éloigné de Marvel et DC pour lancer, chez Warren Publishing, ce qui est d'une certaine manière sa première création marquante. Jusqu'ici, il n'avait œuvré que sur des séries dont il n'était pas l'initiateur. Darklon le Mystique (lancé dans *Eerie #76*) est une fable qui cumule science-fiction et magie : dans le futur, Darklon est le fils innocent et pacifique du tyran Darkhold, maître de la planète Nebularia. Mais un jour Darkhold est renversé et emprisonné par ses ennemis. Adorant son père, Darklon désire obtenir une puissance qui lui permettra de le libérer. Il passe un pacte avec le Sans-Nom, un être mystique encapuchonné. Mais comme souvent dans l'univers de Starlin, le prix à payer est faustien (l'épisode est d'ailleurs intitulé "Le Prix"). Comme l'explique le Sans-Nom : "*J'ai découvert que les bonnes intentions sont une force bien plus destructrice que le plus noir des cœurs*". Darklon est décapité. On s'acharne sur sa tête au point de lui arracher un œil puis le Sans-Nom le recrée sous la forme d'un être surpuissant et borgne, qui se dépêche d'aller sauver son père… tout en ayant conscience qu'il est lui-même désormais trop dangereux pour vivre sur Nebularia. Des années plus tard, Darklon est à nouveau attiré vers son monde natal, quand il réalise que Darkhold a lancé à ses trousses des assassins. Le père se sait en effet mourant et ne veut pas que son fils, corrompu par son pouvoir, hérite de son trône. Les deux hommes se battent en duel et Darklon gagne, tuant ainsi celui pour lequel il avait sacrifié son humanité. Le Sans-Nom apparaît alors pour prendre possession de Nebularia mais Darklon préfère encore sacrifier la planète et ses habitants plutôt que de les voir tomber aux mains du sorcier. Darklon devient donc au passage le destructeur de tout ce qu'il voulait sauver, matérialisant ainsi la prophétie du Sans-Nom. Le cycle de Darklon aurait été inspiré à Jim Starlin par ses propres relations conflictuelles avec son père, alors qu'il était en train de mourir du cancer. En 1977, l'auteur publie aussi chez Marvel le début d'une saga méconnue de *Docteur Strange* (*#24 à 26*) : le cycle des Créateurs dans lequel Strange détruit par mégarde l'univers connu, le remplaçant par un autre, basé sur des règles folles définies par la secte des Créateurs. Le Docteur Strange de Starlin est donc, à l'image de Darklon, un grand destructeur. Mais Starlin laissera en plan l'histoire, remplacée en cours de route par le scénariste Roger Stern. Les Créateurs de Starlin ressemblent au Sans-Nom de Darklon. Starlin continuera d'ailleurs à réimplanter ses propres concepts à mesure qu'il change d'employeur. De passage chez DC, il co-crée avec Len Wein le personnage de Mongul dans *DC Comics Presents #27* (1980) qui n'est, ni plus moins, qu'un Thanos de substitution.

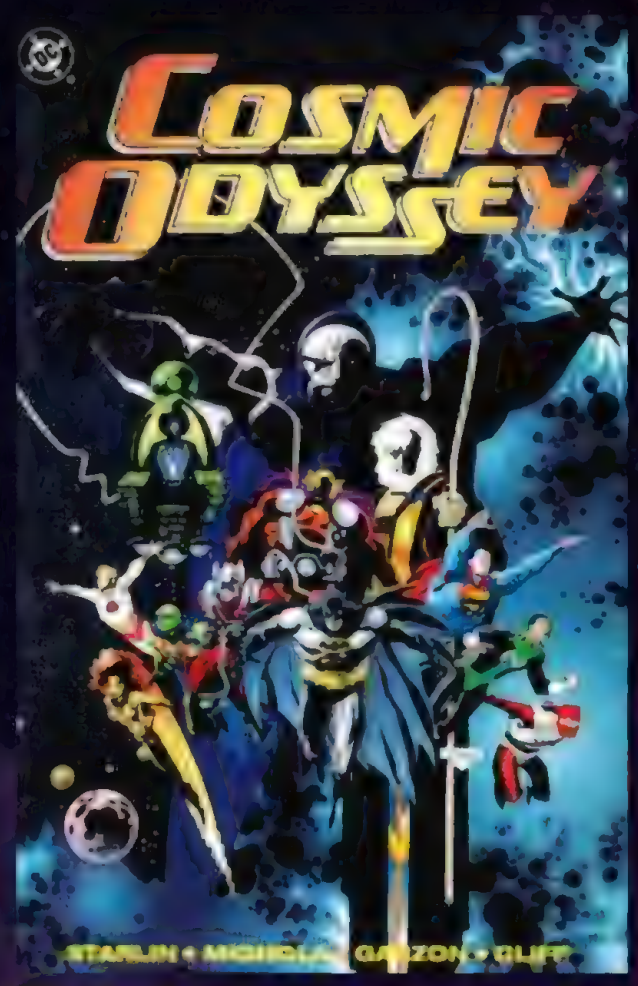
AU-DELÀ DE LA MÉTAMORPHOSE

C'est également en 1980 qu'on retrouve Jim Starlin dans les pages d'*Epic Illustrated* (Marvel), où il lance un nouveau concept, *L'Odyssée de la Métamorphose*, qui est centrée d'abord sur le mystique Aknaton, un extraterrestre ressemblant à un dieu égyptien, qui réalise que la Voie Lactée est destinée à être conquise et exterminée par les terribles Zygotéens. Aknaton commence alors les préparatifs pour changer les choses, créant différents accessoires parmi lesquels une épée mystique et la Trompe de l'Infini. Aknaton recrute ensuite quelques individus, en particulier un guerrier barbu nommé Vanth Dreadstar, qui a trouvé l'épée (et on retrouve donc un peu de l'épée de Docteur Weird). On pourrait croire qu'Aknaton construit une petite armée pour repousser les Zygotéens mais son but est tout autre : il est arrivé à la conclusion que la Voie Lactée souffrira horriblement sous le règne des envahisseurs. Aknaton décide qu'il faut actionner la Trompe d'Infini, qui a pour effet de détruire toute la galaxie. Aknaton fait donc le même choix que celui de

Darklon, celui de la politique de la terre brûlée. Tandis que ceux qui ont activé la Trompe sont élevés au rang de dieux, Aknaton et Vanth sont projetés vers une nouvelle galaxie. Aknaton, ne pouvant vivre avec l'idée de sa culpabilité, manipule Vanth pour que ce dernier le tue. Il rejoint Warlock dans le rang des héros qui orchestrent leur propre mort. Vanth Dreadstar devient alors le centre d'une nouvelle série simplement titrée Dreadstar, dans laquelle il a pour but de s'assurer que cette autre galaxie ne connaîtra pas le même sort funeste. Dans le cas contraire, Aknaton l'a encouragé à retrouver la Trompe d'Infini et à la faire résonner une nouvelle fois. Dreadstar est rejoint par une nouvelle bande d'aventuriers, dont le mystique Syzygy Darklock. Le nom Darklock est un juste milieu entre DARKlon et WarLOCK. Starlin affirmera le trait dans un numéro spécial intitulé lui aussi "Le Prix", où l'origine de Darklock a plusieurs similitudes avec celle de Darklon. Lui aussi passe un pacte avec les puissances occultes mais il est d'abord plus directement obligé de sacrifier la femme qu'il aime. Le propre corps de Darklock est en partie détruit puis remodelé, son œil lui étant lui aussi arraché. Comme dans Warlock, une église intersidérale, infiltrée par le dernier Zygotéen survivant, représente une menace régulière.

RELEVER LE GANT

En 1981, Starlin a entrepris une véritable catharsis quant au cancer de son père en produisant l'album *La Mort de Captain Marvel*. Le héros est atteint d'un cancer qu'aucun des autres super-héros ne peut traiter, encore moins guérir. Bien sûr, on aura tôt fait de trouver la part paternelle dans cette disparition mais des personnages comme Captain Marvel ou Warlock ont avant tout servi d'avatars à Starlin. C'est un peu lui-même, la part du fils, qu'il enterre. D'ailleurs il ne l'enterre pas vraiment. À nouveau on montre la mort comme un passage. Au moment où Captain Marvel rend son dernier souffle, la statue de Thanos s'anime et le titan fou escorte l'âme du héros vers l'au-delà. La production de la série Dreadstar occupera Starlin pendant la plus grande partie des années 1980. Mais on le retrouvera aussi à l'occasion sur des personnages comme Batman qui, bien que moins "cosmiques" servent néanmoins de vecteurs à ses figures narratives. Par exemple quand il écrit *Batman #402* un imposteur se prend pour Batman, donnant l'impression que le héros s'affronte lui-même, reproduisant le principe de la psychomachie dès la couverture. En 1990, pourtant, il revient vers le cosmique en reprenant, à partir du *#34*, les aventures du Silver Surfer. Comme Iron Man, le Surfer fait partie de ces personnages que Starlin n'a pas modelés et pour lesquels il n'a pas de sentiment "propriétaire". En revanche, le vecteur lui permet de ramener… Thanos, qui s'échappe du royaume des morts pour menacer à nouveau l'univers. Dans la foulée, Adam Warlock est obligé, à regret d'abandonner le paradis de sa gemme pour lutter contre le titan fou et, bientôt, tout cela débouchera sur un crossover intitulé *The Infinity Gauntlet* ("Le Gant de l'infini"), dans lequel Thanos révèle le vrai pouvoir des six gemmes (montées sur un gant). Réunies, elles donnent tout pouvoir sur l'univers et sont donc une version amplifiée du Cube Cosmique. À partir de là, Starlin va enchaîner les projets "Infinity", qui forment d'abord une trilogie (*Infinity Gauntlet*, *Infinity War* et *Infinity Crusade*) remixant ses marottes scénaristiques. Par exemple *Infinity War* permet au Magus de créer des doubles maléfiques de tous les héros (et on retombe dans une forme de psychomachie). Puis Starlin continue, dépasse de loin la trilogie, produisant parfois des sagas de trop, qui sentent le déjà lu. À l'occasion, ses fans les plus fidèles reconnaîtront cependant des éléments très précis. Dans *Marvel : The End* (projet qui s'inscrit dans la même lignée, bien que non estampillé "Infinity"), Starlin met en scène la destruction puis la recréation de l'univers, en donnant le rôle phare… au pharaon Akhénaton (pour qui se souvient de *L'Odyssée de la Métamorphose* et de son Aknaton, c'est presque logique). En cours de route, Starlin relance aussi deux séries liées à Adam Warlock (*Warlock & The Infinity Watch* et *Warlock Chronicles*), qui réunissent tous ses personnages fétiches chez Marvel (Thanos, Gamora, Drax, Pip, la télépathe Moondragon…) et aussi, dans un rôle secondaire, une vieille connaissance. Warlock croise un personnage vieillissant et borgne nommé Darklore… et qui n'est jamais que Darklon, sous un autre nom… bien que l'allusion passe sans doute sous le sonar des fans lisant seulement du Marvel.

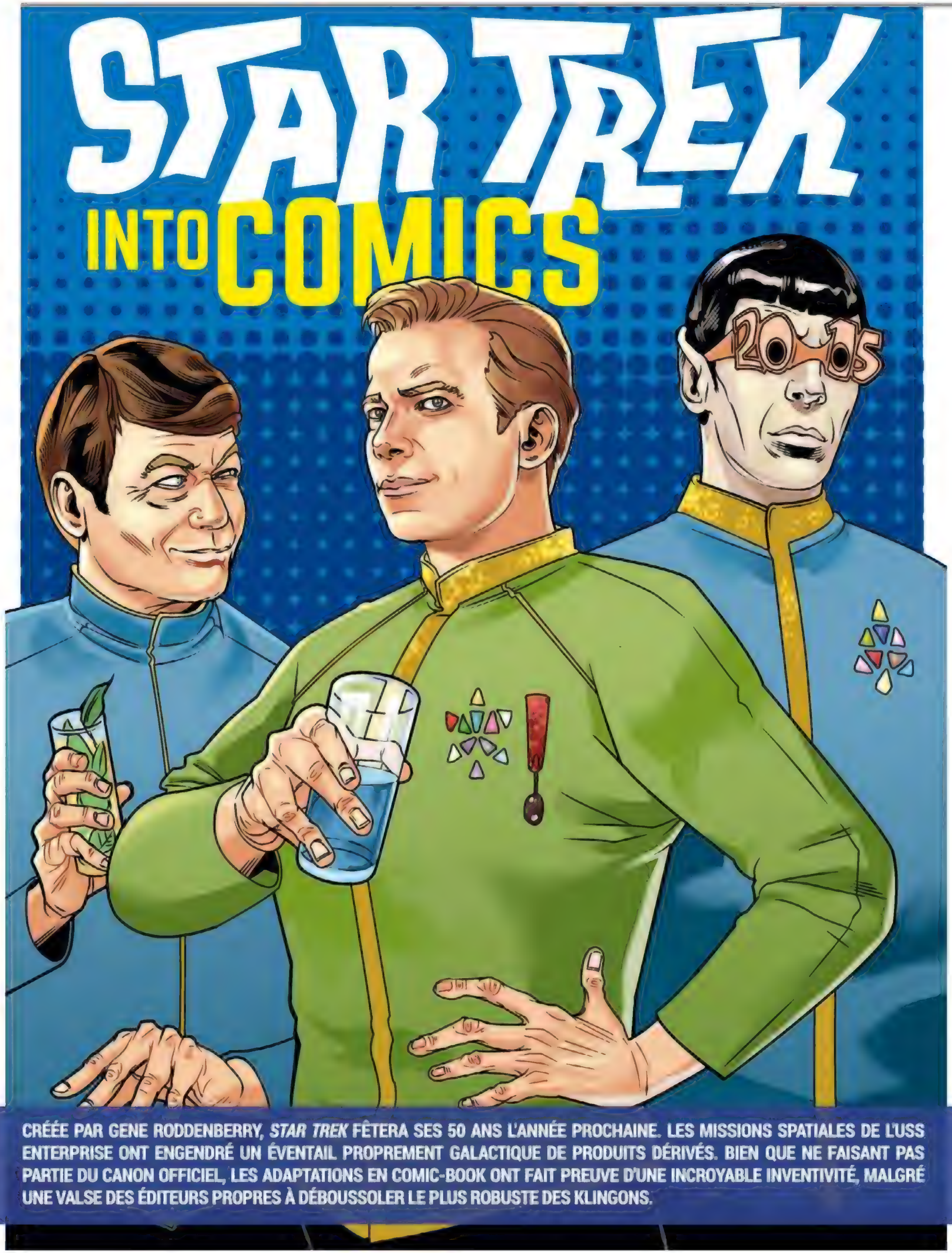


Cosmic Odyssey (DC), une autre manière pour Jim Starlin d'utiliser son répertoire thématique, avec destruction de mondes entiers à la clé.

Au fil des ans, ces projets auront tendance à perdre un peu de leur caractère d'exception. Starlin, connu pour son franc-parler, s'éloignera de Marvel… mais sera passablement surpris en découvrant que sa création, Thanos, apparaît dans le post-générique du film *Avengers* sans que personne n'ait pensé à le prévenir. Marvel se dépêchera alors de gérer la crise en lui proposant de revenir chez eux pour multiplier à nouveau les projets dans lesquels Thanos et Adam Warlock passent une nouvelle fois à travers des morts et des renaissances symboliques. Après un certain nombre d'albums et épisodes spéciaux, *Infinity Entity* (dessiné par Alan Davis) puis *Thanos : The Infinity Finale* (prévu pour 2016) semblent destinés à refermer (en tout cas pour l'instant) cette saga globale qui s'est éparpillée chez différents éditeurs, sous des formes nombreuses. Mais connaissant Starlin, il continue sans doute de raconter son "monomythe" sous d'autres masques…

Xavier Fournier

STAR TREK INTO COMICS



CRÉÉE PAR GENE RODDENBERRY, *STAR TREK* FÊTERA SES 50 ANS L'ANNÉE PROCHAINE. LES MISSIONS SPATIALES DE L'USS ENTERPRISE ONT ENGENDRÉ UN ÉVENTAIL PROPREMENT GALACTIQUE DE PRODUITS DÉRIVÉS. BIEN QUE NE FAISANT PAS PARTIE DU CANON OFFICIEL, LES ADAPTATIONS EN COMIC-BOOK ONT FAIT PREUVE D'UNE INCROYABLE INVENTIVITÉ, MALGRÉ UNE VALSE DES ÉDITEURS PROPRES À DÉBOUSSOLER LE PLUS ROBUSTE DES KLINGONS.

Depuis 1966, *Star Trek* comptabilise six séries télé (dont une animée) et treize longs-métrages (le prochain – *Star Trek Beyond* – sortira en salles l'été prochain). Mais les comics ont un statut à part pour la licence : tandis que la première série était toujours à l'antenne, il s'agissait du premier support pour lequel de nouvelles histoires étaient écrites, un an avant le premier roman original (*Mission to Horatius*).

UN ÉDITEUR CLÉ

En 1967, la licence est acquise par Gold Key, un éditeur déjà habitué aux adaptations de séries télé, comme *La Quatrième dimension* et *Voyage au fond des mers*. Mais les premiers numéros sont confiés aux dessinateurs italiens Nevio Zeccara (les deux premiers) et Alberto Giolitti (les 33 suivants) qui n'avaient jamais vu la série, hormis quelques photos. Au démarrage, les uniformes sont donc loin d'être fidèles ! Écrites par Len Wein, Arnold Drake, George Kashdan ou encore Allan Moniz, les histoires sont des aventures inédites de l'équipage de l'USS Enterprise, mais les premières s'éloignent de l'esprit humaniste de la série. Le premier numéro met en scène un Mr Spock belliqueux, loin de l'extraterrestre imperturbable incarné par Leonard Nimoy : il propose carrément de bombarder une planète entière ! La publication va néanmoins trouver ses marques et proposer des civilisations extraterrestres et des combats cosmiques que la série télé ne peut pas se permettre. Le très populaire Spock en est le véritable héros : dès le # 4, il relègue le capitaine Kirk au rang de faire-valoir, et figure sur toutes les couvertures et au premier plan de pratiquement tous les dessins. Mais il faut attendre 1978 pour découvrir de véritables références à des épisodes télé précis, avec le personnage de Harry Mudd ou encore le Gardien de l'éternité. L'année suivante, le 61e numéro sera le dernier.

Pour le public français, ces épisodes auront une saveur particulière, puisqu'il s'agira du tout premier contact entre l'hexagone et la franchise. Diffusée de 1966 à 1969 aux États-Unis, la première série ne sera diffusée en France qu'à partir de 1982, sur TF1. Mais le comic-book arrive sur les étals français en juin 1972, dans le #2 des *Héros de l'aventure* (publié en alternance avec Daniel Boone, Turok et Magnus Robot Fighter). L'hebdomadaire reprend les couvertures de Gold Key, composées, pour les premiers numéros, de superbes photos couleur ; elles contribuent à renforcer la frustration du lecteur qui ne peut pas voir cette série autrement que sur des chaînes frontalières.

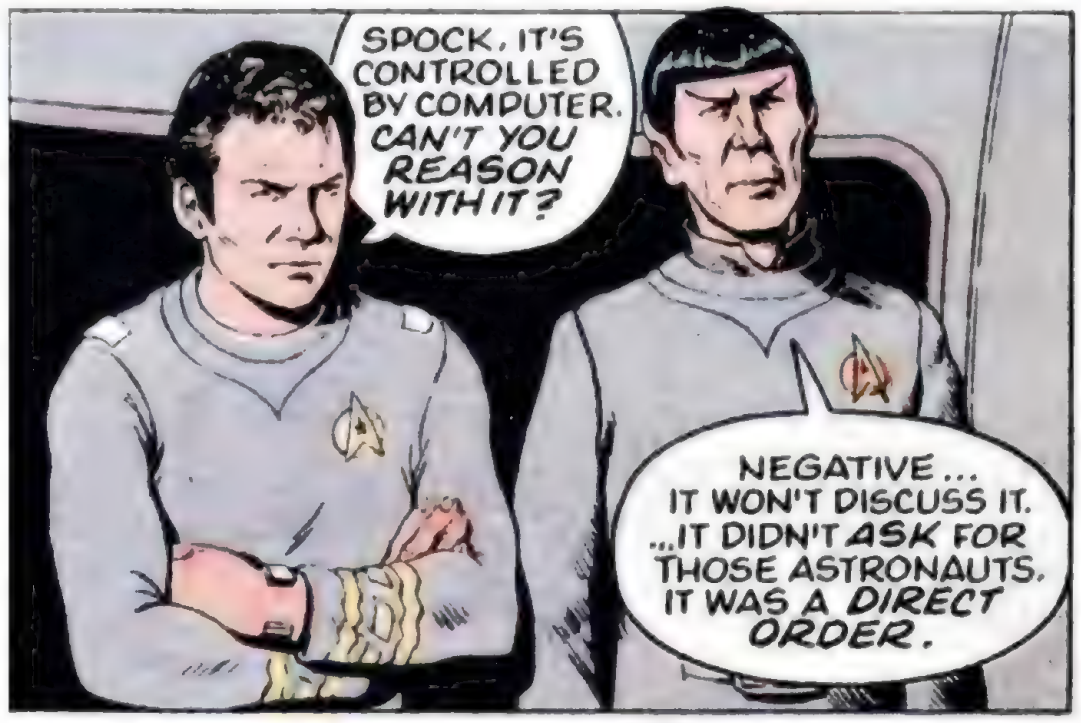
NOUVELLES AVENTURES

En 1979, Marvel récupère la licence. Après une adaptation en trois numéros du premier long-métrage sorti en salles la même année, l'éditeur lance un mensuel qui raconte... de nouvelles aventures de l'équipage de l'Enterprise. Comme Gold Key avant elle, Marvel ne fait donc que prolonger la série – et le film – en utilisant les mêmes personnages déjà connus des téléspectateurs.

Le principe restera le même pendant encore une quinzaine d'années : que ce soit DC (entre 1984 et 1993), puis Malibu (de 1993 à 1995), c'est une alternance entre adaptations des films et des aventures inédites des équipages qui apparaissent avec chaque nouvelle série télé (*La Nouvelle génération* en 1987, *Deep Space Nine* en 1993 et *Voyager* en 1995). Alors que les possibilités offertes par le support papier devraient permettre – comme dirait Mr Spock – une "diversité infinie dans une infinité de combinaisons", les trekkies ne voient pour l'instant pas grand-chose de nouveau sous le soleil de Vulcain. Mais tout cela va bientôt changer !

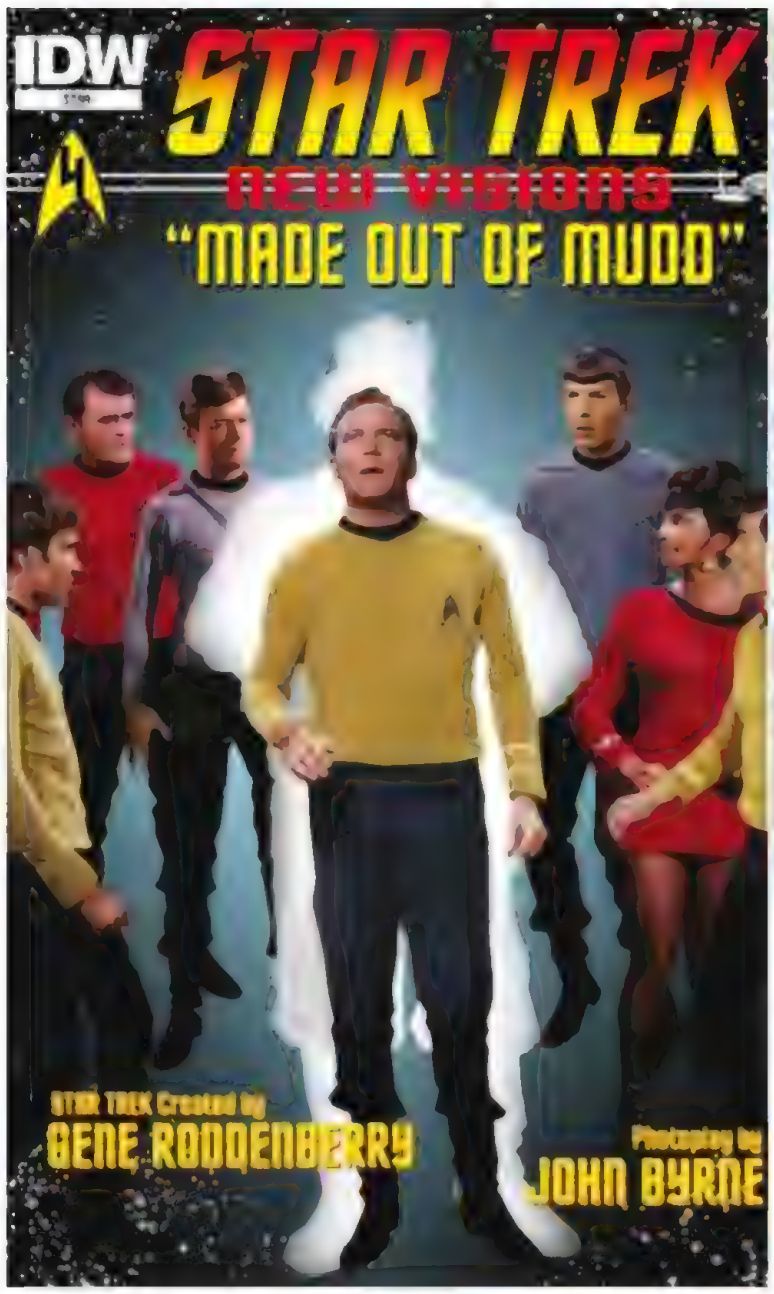
SPIN-OFF DE PAPIER

En 1995, Marvel absorbe Malibu, et lance dès l'année suivante le premier titre *Star Trek* totalement inédit. *Starfleet Academy* se déroule dans le cadre de l'école qui forme les officiers qui seront un jour à la barre des vaisseaux spatiaux de la Fédération des planètes unies. Hormis le jeune Nog (l'un des personnages secondaires de la série télé *Deep Space Nine*), les autres héros sont créés pour l'occasion. Ils sont tous originaires de planètes autres que la Terre (Vulcain, Andorra, Betazed et Trill), créant ainsi un casting bien plus diversifié qu'à la télé ! Écrit par Chris Cooper, *Starfleet Academy* ne dure que 19 épisodes mais ouvre le champ des possibles pour la gamme. Début 1997, Marvel lance une "préquelle" de la série originale : Early Voyages met en scène Christopher Pike, le capitaine qui a précédé James T. Kirk dans le fauteuil de capitaine de l'USS Enterprise. En 2009, alors que la licence est tombée dans l'escarcelle de IDW, John Byrne (*X-Men*) revisite cette période avec la mini-série *Crew* où il retrace l'histoire de Number One, l'énigmatique bras droit de Pike.



BYRNE À LA BARRE

Depuis 2008, Byrne s'est en effet plongé avec délice dans la licence, à la fois comme scénariste et dessinateur. À coup de mini-séries publiées par IDW, il explore enfin les à-côtés de l'univers *Trek*. Romulans reprend les événements d'un célèbre épisode mais en les racontant du point de vue des Romuliens, les frères ennemis des Vulcains. *Assignment: Earth* donne enfin vie à ce qui aurait dû être un spin-off de *Star Trek* ! Dans cet épisode de 1968, Spock et Kirk croisaient la route de Gary Seven, un extraterrestre à visage humain envoyé en mission sur Terre au XX[e] siècle. Gene Roddenberry espérait ainsi lancer une nouvelle série (assez proche de *Doctor Who* !) mais il fallut attendre Byrne pour découvrir Gary



Seven dans ses propres aventures. Toujours due à Byrne, Leonard McCoy, *Frontier Doctor* suit les consultations du plus célèbre médecin de la galaxie alors qu'il s'est temporairement mis en congés de Starfleet (entre la série et le premier film). Depuis 2014, il se consacre désormais à la série *Star Trek New Visions*, de nouvelles histoires de l'équipage originale, mais racontées au travers de photomontages, hommages aux "fotonovelas" des années 1970.

L'UNION FAIT LA FORCE

S'il est un fantasme que le comic-book permet de réaliser, c'est évidemment le crossover. Mais là aussi, les détenteurs de la licence Star Trek seront longs à la détente. Faux départ en 1991 : DC publie *The Modala Imperative*, deux mini-séries dans lesquelles les équipages de Kirk et de Jean-Luc Picard (le capitaine de La Nouvelle génération) explorent la même planète... à un siècle d'intervalle et sans jamais se rencontrer ! Publié en 1995, *The Landmark Crossover* (!) réunit enfin les personnages de *Deep Space Nine* et de *La Nouvelle génération* (et les éditeurs DC et Malibu). À partir de là, les moteurs sont à pleine puissance. En 1997, Marvel organise *Telepathy War*, un grand événement en six numéros entre tous les titres de sa gamme, qui remet sur le devant de la scène les aliens télépathes découverts dans le premier pilote de la série originale. En 1998, *An Infinite Jest* doit déterminer qui de Picard ou de Kirk est le meilleur capitaine. Et lors du rapide passage de la licence chez Wildstorm, l'éditeur publiera en 2001 *Divided we fall*, une nouvelle rencontre entre *Deep Space Nine* et *La Nouvelle génération*.

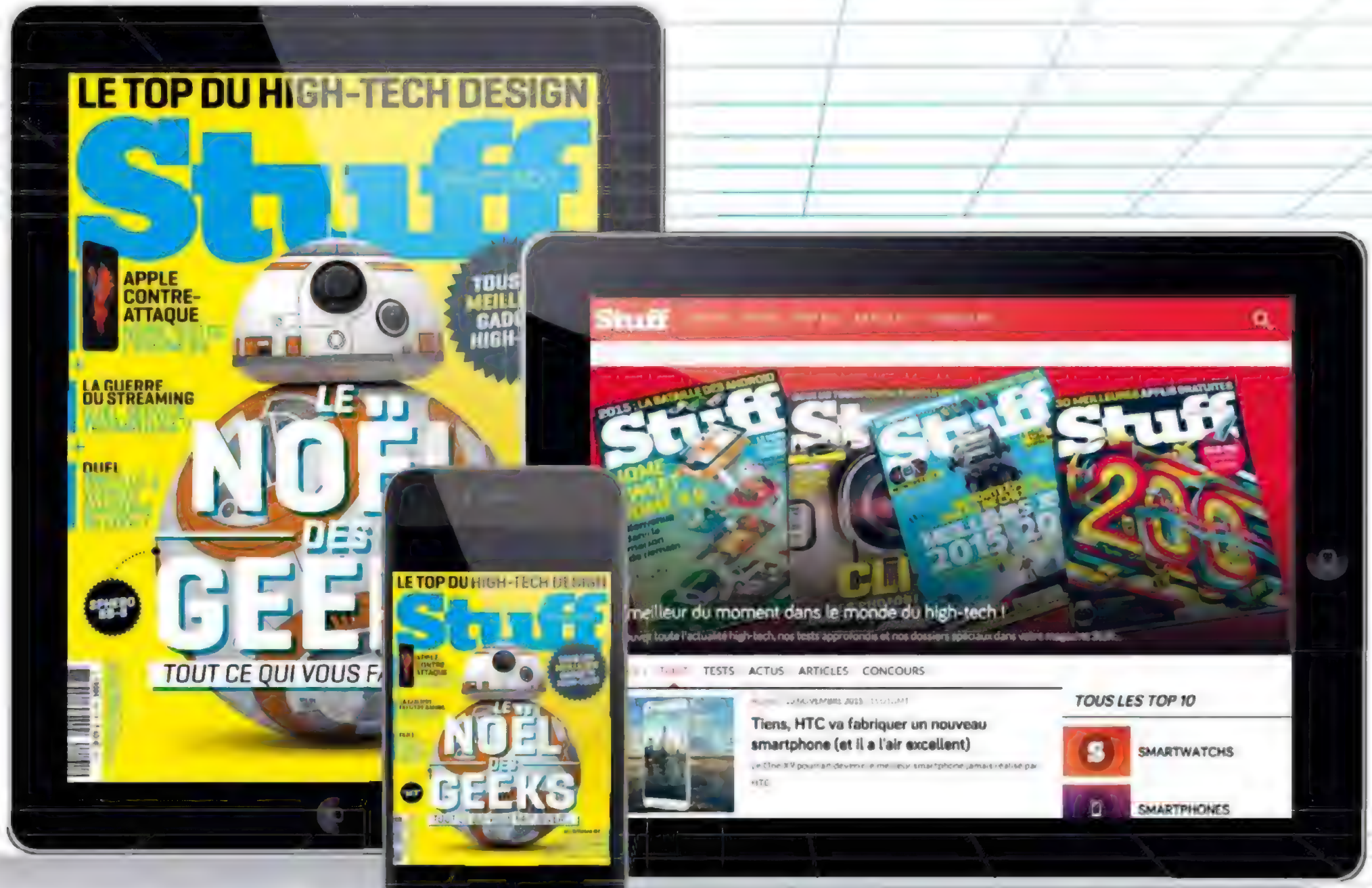
RENCONTRES D'UN AUTRE MONDE

Le comic-book permet aussi les rencontres les plus inattendues. En 1996, pour fêter l'arrivée de la licence au sein de sa gamme, Marvel lance le crossover *Star Trek / X-Men* ! Dans ce one-shot écrit par Scott Lobdell et dessiné par Marc Silvestri, un ancien camarade de Kirk est ressuscité quand il est possédé par Proteus ! Deux ans plus tard, rebelote avec l'équipe de *La Nouvelle génération* pour *Second contact* (qui fait suite au film *Premier contact*) au cours duquel les Borgs s'allient à Kang. Selon le très officiel *Star Trek Magazine*, l'acteur Patrick Stewart aurait exigé que son visage soit retiré de la couverture de ce numéro : alors en pleine négociations pour obtenir le rôle du Professeur X dans le film *X-Men* de Bryan Singer, le Britannique aurait eu peur que les responsables du studio 20th Century Fox soient incapables de l'imaginer dans un autre rôle que celui de Jean-Luc Picard ! *Second contact* aura même droit à une suite sous la forme d'un roman, *Planet X*, écrit par Michael Jan Friedman. Calme plat jusqu'à l'arrivée de *Star Trek* chez IDW, qui va multiplier les crossovers à tour de bras. À commencer, en 2011, par une rencontre en six numéros avec La Légion des super-héros, soit le choc du XXIII[e] et du XXXI[e] siècle ! Mais ce que les fans de science-fiction n'osaient même pas espérer se produit en 2013 avec les huit numéros de *Assimilation²* : le crossover *Star Trek / Doctor Who* ! L'équipage de La Nouvelle génération rencontre la onzième incarnation du Docteur (Matt Smith à la télévision) tandis qu'un flash-back dévoile une précédente rencontre entre l'équipage de Kirk et le quatrième Docteur (Tom Baker). L'alliance est évidente face aux Cybermen et aux Borgs, les seconds étant largement inspirés des premiers. IDW poursuit sur sa lancée avec *The Primate Directive*, un crossover avec le film... *La Planète des Singes* ! L'histoire en cinq numéros se déroule juste après le premier long-métrage et Kirk rencontre le personnage de Taylor, incarné par Charlton Heston au cinéma. Très réussie, l'histoire est remplie de clins d'œil aux deux films suivants. Dernier crossover en date, *The Spectrum War* réunit *Star Trek* et l'univers de Green Lantern. Mais dans ce cas, l'équipage de Kirk est celui de l'univers parallèle engendré par les films de J. J. Abrams, dont IDW publie également les aventures.

DEUXIÈME CHANCE

Le comic a aussi permis de revisiter un épisode dont le résultat n'avait pas plu à son scénariste. Pourtant considéré comme l'un des meilleurs de la série originale, *Contretemps* (*The City on the Edge of Forever*) a toujours frustré son scénariste, Harlan Ellison. Après avoir publié en 1996 son scénario original, sans les coupes opérées par Gene Roddenberry, il a lui-même supervisé l'adaptation en comic, éditée en 2014. Si les dessins ne sont malheureusement pas à la hauteur, le projet a le mérite de confirmer que ce scénario passionnant était beaucoup trop ambitieux pour la durée et le budget d'un épisode de série télé des années 1960. Alors que la dernière série télé en date, la mal-aimée *Enterprise*, est la seule à ne jamais avoir eu droit à son propre comic-book, la franchise Star Trek s'épanouit comme jamais chez IDW. *Where no comic has gone before?*

Romain Nigita et Alain Carrazé



Stuff

VERSION NUMÉRIQUE

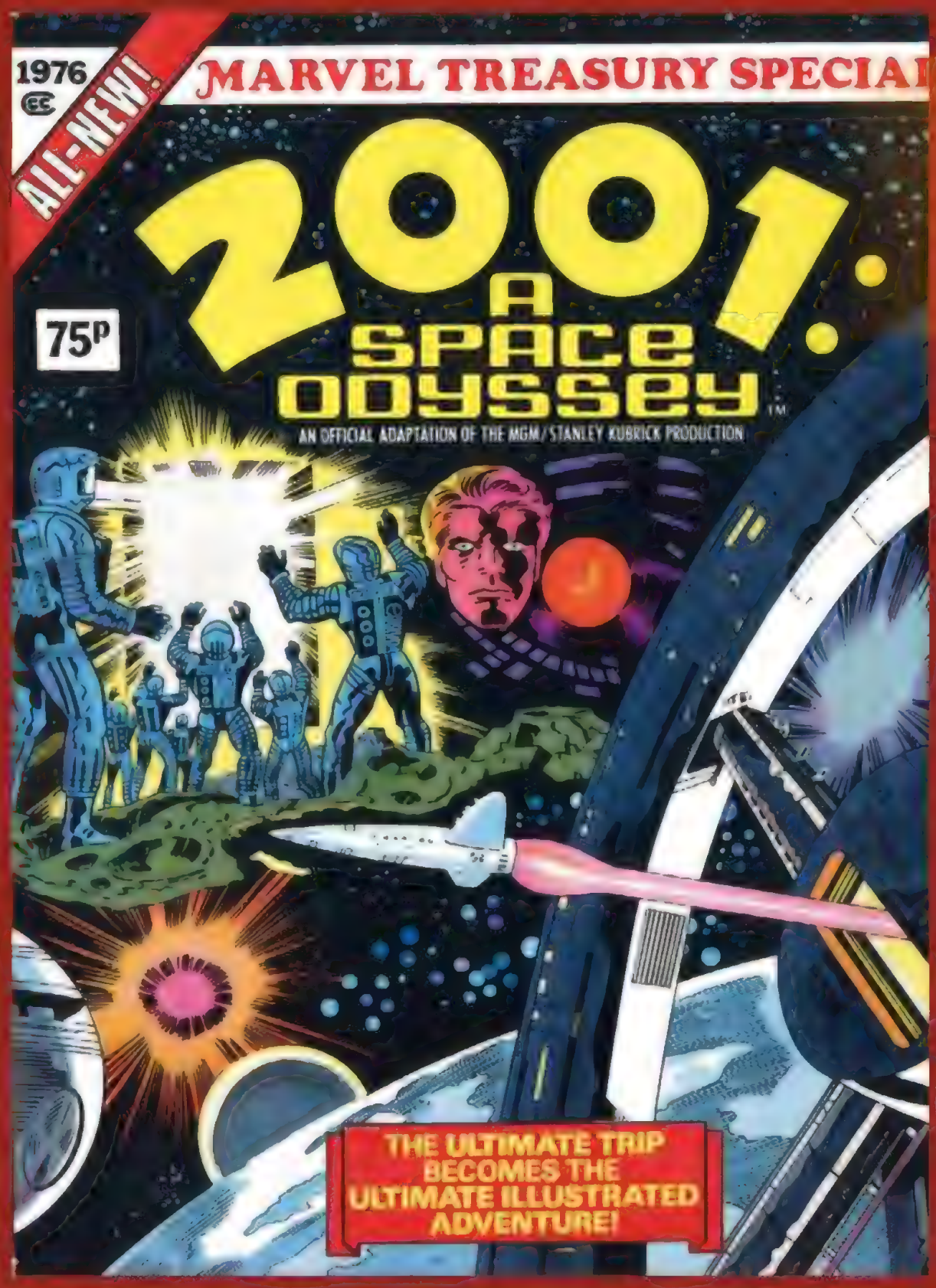
LISEZ *STUFF* SUR VOTRE ORDINATEUR,
VOTRE TABLETTE OU VOTRE SMARTPHONE GRÂCE
À L'APPLICATION STUFF MAGAZINE FRANCE

RELAY.com kobo Lisez plus. Disponible sur App Store DISPONIBLE SUR Google play zinio LeKiosk

RETROUVEZ TOUTES LES NOUVEAUTÉS
ET LES TESTS SUR WWW.STUFF.TV/FR

LA SCI-FI SELON Jack Kirby

IL NE FAUT PAS SORTIR DE SAINT-CYR POUR REPÉRER LES LIENS ENTRE JACK KIRBY ET *2001, L'ODYSSÉE DE L'ESPACE*. APRÈS TOUT, LE RAPPORT EST OFFICIEL. C'EST EN EFFET LE CO-CRÉATEUR DE CAPTAIN AMERICA ET DES QUATRE FANTASTIQUES QUI A ADAPTÉ LE FILM EN BD, CHEZ MARVEL. MAIS LES CHOSES SONT BEAUCOUP PLUS ENTRELACÉES QUE L'ON POURRAIT LE CROIRE.



1976. Alors qu'il revient chez Marvel après avoir coupé les ponts pendant quelques années, Jack Kirby négocie un ensemble de projets au lesquels il veut les coudées franches. Il sera autonome, à la fois scénariste et dessinateur et sera peu entravé par la continuité éditoriale. Quelque part dans la corbeille de réconciliation, on lui confie l'adaptation de *L'Odyssée de l'Espace* pour un album "Marvel Treasury". Kirby est un passionné du film de Stanley Kubrick sorti huit ans plus tôt, mais aussi, on verra plus tard à quel point, des écrits du romancier Arthur C. Clarke. Le créateur de comics est fasciné par la théorie des Anciens Astronautes, l'idée que l'évolution de l'humanité a pu être modelée depuis des millénaires par une intelligence supérieure. Kirby ne va donc pas se contenter de transcrire en BD le long-métrage. Il va aussi combler des vides en s'inspirant d'une première version du script mais aussi du roman de Clarke. Ce qui fait que, par exemple, quand Kirby montre la célèbre scène des singes s'éveillant dans le monolithe, il identifie, donne des noms. L'homme singe qui évolue est ainsi baptisé Moonwatcher, comme dans le roman... Marvel n'a pas récupéré les droits de 2001 pour un projet unique mais enchaîne avec une série régulière dans laquelle Kirby se charge d'élargir le concept en montrant comment le monolithe a pu faire avancer l'évolution de l'humanité, en conservant le plus souvent la même trame : on découvre un personnage primitif et/ou barbare (la "femme des cavernes" Vira, le guerrier Mazak...) on retrouve un personnage semblable (son descendant ou sa réincarnation ?) des siècles plus tard dans un contexte futuriste, lequel, après être entré en contact se retrouve transformé en un forum cosmique. On comprendra qu'assez vite les choses tournent en rond pour l'auteur comme pour les lecteurs mais, dans les derniers mois du titre, Kirby a l'idée d'introduire un nouveau protagoniste, le robot Mister Machine, une sorte de cousin distant de l'ordinateur Hal vu dans le film. Mister Machine entre en contact avec le monolithe et l'idée générale est qu'à partir de là, il semble avoir une âme et être capable de sentiments. La série 2001 ne dure que dix numéros et les trois derniers sont consacrés à installer Mister Machine. En fait, Kirby et Marvel tombent d'accord pour commuer le concept ailleurs, en se passant de l'ayant droit. Mister Machine, rebaptisé Machine Man, refait surface dans sa propre série. Sans 2001, Kirby n'aurait pas injecté ce personnage (par la suite membre des *Avengers* et de *Nextwave*) dans l'univers Marvel, c'est certain...

Mais les choses ne s'arrêtent pas là. Au contraire quand on s'intéresse à la carrière de Kirby on se rend compte qu'il avait une excellente connaissance des écrits

2001 (ET PLUS SI AFFINITÉS)

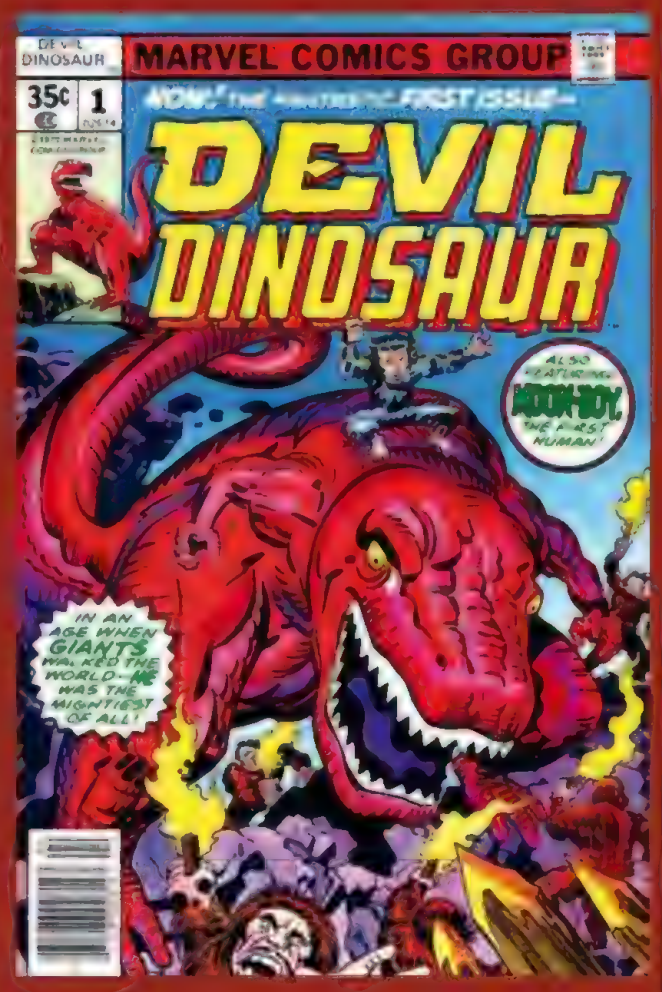
de Clarke et qu'il y avait déjà trouvé plusieurs fois une source d'inspiration. C'est au début des années 1950 qu'Arthur C. Clarke a publié la nouvelle *The Sentinel*, qui raconte comment une équipe d'astronautes découvre un artefact extraterrestre sur la Lune. En 1958, Kirby lorgne sur cette nouvelle pour concevoir, chez Harvey Comics, "The Great Moon Mystery", une aventure des trois Rocketeers finalement publiée en 1965. Des astronautes qui veillent sur la Lune et y découvrent une sorte de monticule qui les projette à travers les réalités, leur offrant des visions d'autres mondes et d'autres époques. À sa manière, en puisant dans le livre, Kirby anticipe sur la séquence finale mise en images par Kubrick quelques années plus tard. Mais ce n'est qu'une mise en bouche. En 1963, dans *Fantastic Four* #13, Stan Lee et Jack Kirby signent une histoire dans laquelle les quatre Fantastiques partent sur la Lune, poursuivant l'un de leurs ennemis, et se retrouvent confrontés au Gardien. Si le personnage est clairement différent, il y a une filiation évidente avec la précédente interprétation de Kirby, quand le Fantôme Rouge est projeté à travers les dimensions et... fait à peu près le même trajet que les trois Rocketeers. Dire que le Gardien de Kirby est la Sentinelle de Clarke serait un peu exagéré. Mais il y a une filiation

La généalogie des idées est beaucoup plus nette dans *New Gods* #7 (1972), quand Kirby raconte les origines de ses "nouveaux dieux". Dans une scène, il représente la planète New Genesis ravagée par la guerre. Izaya, le patriarche des dieux, marche dans le champ de ruines et trouve un rectangle blanc, un bout de mur qui va ensuite représenter la Source, la force universelle à laquelle obéira Izaya. Le mur? Dans la scénographie et dans le rôle, le Mur des New Gods n'est jamais qu'une version blanche du monolithe du film. Dans certains épisodes des séries liées aux New Gods (Mister Miracle, Forever People...) ce sont les boîtes mères, mystérieux ordinateurs rectangulaires, qui remplissent le rôle de transformateur du monolithe. Si on continue de s'intéresser au travail du "king" Kirby chez DC à la même époque, on trouve aussi l'éphémère série *Omac*, dans laquelle un frêle jeune homme est transformé par un satellite avec lequel il est en symbiose, Brother Eye. Doué d'une personnalité relativement contemplative et reconnaissable, Brother Eye est reconnaissable parce qu'il évoque un œil à l'iris rouge. Dans le film, Hal est souvent réduit à son "œil", une caméra rouge, et il n'est pas difficile d'imaginer que les deux ordinateurs s'expriment de la même manière

Après avoir travaillé sur 2001 et lancé Machine Man, Kirby lancera aussi, en 1978, l'improbable série *Devil Dinosaur*, qui raconte l'amitié préhistorique entre un dinosaure écarlate et un petit être simiesque surnommé Moon Boy. Moon Boy est le portrait craché du Moonwatcher tel que Kirby le dessinait dans son adaptation de 2001 et la ressemblance des deux noms est là. Qui a lu les deux séries comprendra qu'elles sont liées, que *Devil Dinosaur* est une sorte de continuation officieuse du récit avec un homme singe qui appartient à la même tribu que Moonwatcher ou peut-être Moonwatcher à un âge plus jeune

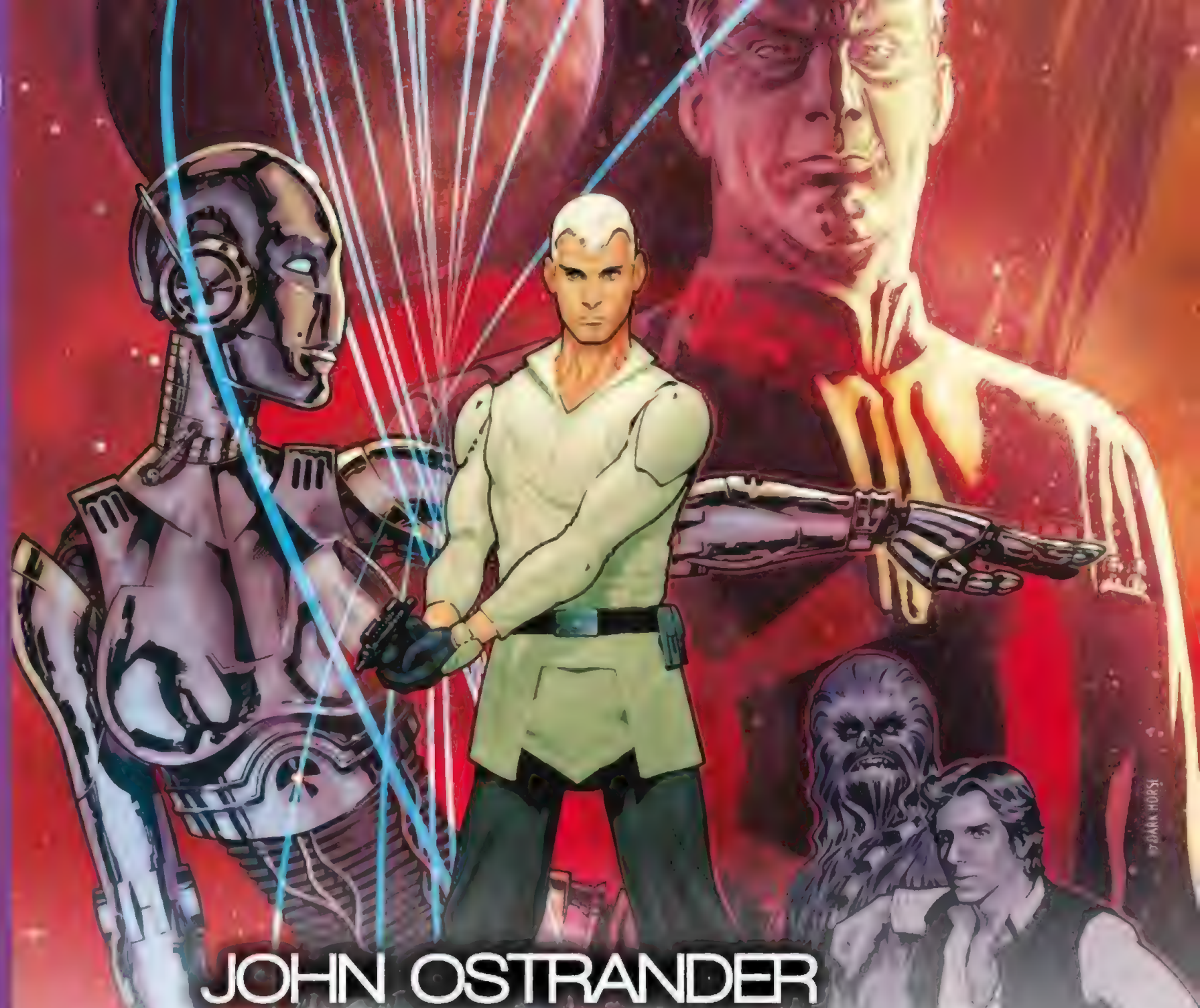
Jack Kirby était dans une phase où il se moquait de la continuité intertitres, peu soucieux de s'inscrire dans la continuité de Marvel, qui aurait été pour lui synonyme de contraintes. Il n'a donc jamais lié différents éléments qu'il avait tirés de ses lectures de Clarke et de sa vision du film. En 1999, cependant, Jim Krueger, Alex Ross et John Paul Leon boucleront la boucle en réunissant tous ces éléments dans la trilogie *Earth X*. Machine Man est transporté sur la Lune par un grand rectangle noir dans lequel on reconnaît le monolithe de 2001. Là, il rencontre le Gardien et, plus tard, en visitant la Lune, on aperçoit les squelettes anciens d'un dinosaure et d'une petite créature presque humaine. Une portion d'*Earth X* consiste à organiser ces héritages de 2001 et à leur donner un sens. Essayez de lire les *New Gods*, *Omac* ou *Earth X* en écoutant *Ainsi parlait Zarathoustra* de Richard Strauss – la musique d'ouverture de 2001 – et vous verrez que ça fonctionne bien!

Xavier Fournier



MAGNÉTO

JOHN OSTRANDER A ÉCRIT DES CENTAINES DE PAGES DE COMICS *STAR WARS*. PRINCIPALEMENT AVEC SA COMPLICE, JAN DUURSEMA AUX DESSINS, ON LUI DOIT *STAR WARS LEGACY*, *STAR WARS REPUBLIC*, *STAR WARS AGENT OF THE EMPIRE*, LES SPÉCIAUX *STAR WARS JEDI*, QUELQUES *STAR WARS PURGE* ET *STAR WARS TALES*, BREF, *LA GUERRE DES ÉTOILES*, IL MAÎTRISE ! INTERVIEW EXPRESS.



JOHN OSTRANDER
MASTER IN STAR WARS

REPÈRES

> Ses séries phares :

- *Grimjack* (First)
- *Suicide Squad* (DC)
- *Firestorm The Nuclear Man* (DC)
- *Hawkworld* (DC)
- *Spectre* (DC)
- *Martin Manhunter* (DC)

Comment être-vous entré dans l'univers *Star Wars* ?

Mon ami Tim Truman écrivait les romans *Star Wars* à l'époque pour Dark Horse. Il travaillait sur un projet spécial et à un moment il a eu besoin d'un autre auteur pour l'aider. Il savait que j'étais un très grand fan de *Star wars*, depuis longtemps, donc il m'a recommandé. Et Jan Duursema, une autre amie, est devenue la dessinatrice sur ce projet. On a essayé de faire de notre mieux, car on ne savait pas si on aurait de nouveau la chance de bosser sur cet univers ! Et visiblement on a bien fait, car on a eu pas mal d'occasions d'y travailler ensemble par la suite !

Justement, quand vous savez que vous allez travailler avec Jan, qu'est-ce que vous essayez de mettre dans le scénario qui va lui permettre de donner le meilleur aux dessins ?

D'abord quand je travaille avec Jan, avant d'écrire quoi que ce soit, je commence par lui téléphoner pour discuter de l'histoire avec elle, de ce qui va s'y passer, assez précisément. Je ne le fais pas avec tous les artistes, mais Jan étant qui elle est, et depuis le temps que nous sommes amis et que nous travaillons ensemble, c'est un plaisir d'avoir son avis et son aval sur le scénario. On l'a fait pas mal sur *Legacy*. Elle aime bien les personnages un peu noirs, comme Quinlan Vos ou Cade Skywalker ou Ganner Krieg et elle a raison, ils ont plus de nuances, on peut jouer avec leurs différentes facettes.

Pendant toutes ces années, vous avez œuvré sur toutes les séries *Star Wars* ou presque, comment faisiez-vous pour ne pas vous répéter ?

Généralement, je me concentrais sur les personnages : Que veulent-ils ? De quoi ont-ils besoin ? Qui vont-ils rencontrer ? Tout ce qui rendait l'histoire spécifique et adaptée au personnage. Je ne faisais pas de scénario générique et ça allait ! Mais parfois je devais revenir en arrière, effectivement, quand je me disais : "*Tiens, j'ai déjà fait ça dans une autre série...*" Il y a même un mois où j'ai failli mettre le même titre sur deux séries différentes ! Mais sinon, je ne m'en tirais pas mal.

Cela a été plus fun pour vous de travailler sur les prequels des films ou les sequels ?
Je crois qu'en général je préférais ce qui se passait après... Particulièrement *Star Wars Legacy*. Mais en même temps, j'ai vraiment eu ma chance et pris ma place en bossant sur les séries qui se passent avant, donc c'est difficile à dire...

Pas moyen de savoir qui est votre personnage préféré ?
C'est comme demander à un parent qui est son enfant préféré ! Donc je vais en citer plusieurs... Dans la première période, j'aimais particulièrement les vilains. Et je citerai Villie (Vilmarh Grahrk), le contrebandier de Devaron, que j'aimais beaucoup, mais je me méfiais de lui ! Il était tellement vivant et intéressant, qu'il aurait rapidement pris le pas sur de nombreuses histoires, si je lui en avais laissé la moindre chance ! Dans *Legacy* j'aimais bien Cade (Skywalker) évidemment, et il y a quelques personnages dont je pensais ne me servir qu'une seule fois, mais les fans en ont redemandé alors ils sont restés !

Pour revenir à Villie et à Pirandello, avez-vous déjà ressenti que des personnages essayent de vous faire aller dans une certaine direction ?
Oui et quand ça arrive c'est magnifique, et je les suis avec bonheur ! On a vraiment l'impression qu'ils sont vivants et essayent d'influer sur leur trajectoire. Grimjack par exemple m'a fait ça plusieurs fois. Une fois, j'avais choisi une voie qui ne lui convenait pas et il a refusé de m'adresser la parole pendant toute la série !

Lucas Films est connue pour être une compagnie qui contrôle tout, qui est très exigeante sur les détails. Pendant tout ce temps sur les comics *Star Wars* vous avez dû faire de nombreux changements ?
Sincèrement, non. On a eu pas mal de chance. On devait avoir les approbations, certes, et ils regardaient toutes les étapes pour ça, les scénarios, les crayonnés, les pages finies, mais au fil du temps, Jan et moi avons aussi gagné leur confiance et ils savaient que nous connaissions bien l'univers. On n'allait pas faire un truc délirant qui n'aurait pas été raccord avec le reste ! Du coup, même quand on faisait quelque chose d'un peu osé, ils ne disaient pas non tout de suite, ils demandaient pourquoi on avait choisi cette option, à quoi ça se rapportait et la plupart du temps ils répondaient : dans ce cas, ok !

Quelles sont à vos yeux les bases de l'univers *Star Wars*, l'essentiel à ne pas toucher ?
Les personnages peuvent et doivent changer, il faut juste qu'on les reconnaisse pour qui ils sont. Même quand il vieillit par exemple, Han doit être le rebelle de service, c'est sa fonction première. Si ça vous intéresse, George Lucas a discuté longtemps avec Joseph Campbell, qui a écrit un bouquin sur la mythologie de *Star Wars*.

Oui, mais vous-même, qu'est-ce qui vous touche le plus parmi ces bases, cette mythologie de l'univers *Star Wars* ?
Ce qui me semble vraiment central, intéressant et grand dans *Star Wars* c'est le concept de "rédemption". Comment quelqu'un peut faire de mauvaises choses et finalement atterrir du bon côté. Le meilleur exemple de ça, c'est évidemment Anakin Skywalker. Il a trahi tout le monde et tout ce à quoi il croit et à la fin, il sauve Luke...

En 1977, lorsque le premier film est sorti, vous n'étiez pas un enfant comme de nombreux fans, qu'est-ce qui vous a "accroché" ?
En fait j'étais fan avant même la sortie du premier film parce que par hasard, j'avais acheté dans un comic-shop la novélisation de *Star Wars*. J'avais lu la quatrième de couverture, ça m'avait paru intéressant et j'avais été conquis ! Je me souviens m'être dit que s'ils arrivaient à montrer ne serait-ce que la moitié de ce qu'il y avait dans le bouquin, ce serait déjà génial. Le film est sorti, je suis allé le voir et j'ai trouvé qu'il y avait non pas la moitié, mais 200 % de ce qu'il y avait dans le livre, j'étais épaté ! Ces premières scènes de bataille avec les vaisseaux spatiaux qui se poursuivent, les tirs etc. je ne tenais plus sur mon siège ! Depuis je suis toujours aussi fan !

Vous avez eu l'occasion de rencontrer George Lucas ?
Non, pas en personne, mais des gens qui travaillent avec lui m'ont rapporté qu'il avait lu les comics avec son fils et qu'il les avait bien aimés ! Ça m'a fait très plaisir car c'est un génie.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

EN HAUT : une des couvertures de *Star Wars Legacy*, série phare du duo Ostrander/Duursema

AU MILIEU : le fantôme de Luke implorant son descendant, Cade Skywalker de sauver Hosk Trey'lis

EN BAS : Darth Talon, une Lethan Twilek qui a rejoint les Sith dans leur combat pour le mal.

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine...

ALEX

LE 6 SEPTEMBRE 1956, SUR UNE ROUTE PLUVIEUSES DU CONNECTICUT, UNE POINTE DE VITESSE PRIVE LA BD AMÉRICAIN DE L'UN DE SES LEADERS. LE DESSINATEUR ALEX RAYMOND N'A QUE 46 ANS MAIS IL A DÉJÀ MARQUÉ D'UNE EMPREINTE INDÉLÉBILE (BIEN QUE PAS TOUJOURS RECONNUE) LE NEUVIÈME ART.

Vous connaissez ces histoires lorgnant sur la crypto-archéologie qui tendent à affirmer que, bien avant notre ère, des civilisations passées, au moins en partie oubliées, avaient accès à une technologie avancée leur permettant de construire, au choix, les pyramides ou les statues de l'île de Pâques? Eh bien l'histoire de la BD américaine tient un peu de ça. Les éditeurs de comic-book sont devenus la seule partie visible de l'iceberg et se sont approprié les grandes dates et les repères. Ainsi, une partie du public s'en tient aux apparitions de Superman ou Batman, comme une aube lors de laquelle tout aurait commencé et tout aurait été défini. C'est doublement faux puisqu'à la fin des années 1930 le strip de presse existait depuis plusieurs décennies et était une industrie florissante à plus d'un titre. Économiquement on pouvait viser à vivre de son art en dessinant des strips, là où les comics étaient payés à coups de lance-pierres. En 1929, de toute manière, les comics tels qu'on les connaît aujourd'hui n'existent pas. Alex Raymond, Un jeune commis de banque sans emploi (la crise économique vient de passer par là) décide de se tourner vers une formation artistique puis de devenir l'assistant d'un dessinateur de strips qui habite dans le voisinage et qui travaille pour King Feature (un producteur de bandes dessinées de strips). Raymond se fait remarquer et est bientôt recruté "en direct". C'est donc devenu, déjà, un artiste de la maison quand, en 1933, King Features cherche à lancer une BD qui puisse égaler le concurrent *Buck Rogers*. On pense un temps à obtenir les droits de *John Carter* mais son auteur, Edgar Rice Burroughs, tergiverse. Finalement King Features met fin aux discussions et demander à Alex Raymond (et au scénariste Don Moore) de trouver un concept hybride entre *John Carter* et *Buck Rogers*. Quelques jours plus tard, en janvier 1934, paraissent les premières cases de *Flash Gordon*, intrépide joueur de polo transporté sur la planète du terrible Ming. Raymond ne travaille pas sur ce seul strip et, quelques semaines plus tard on le voit aussi lancer *Jungle Jim* et surtout *Secret Agent X-9*, dont le succès sera considérable. En un temps relativement court, Raymond donne à King Features trois séries à succès. Mais c'est bien *Flash Gordon* qui va marquer les esprits et rapidement s'exporter à travers le monde (en France, on le connaîtra d'abord sous le nom de Guy l'Éclair). De quoi lui assurer une bonne place dans les dictionnaires consacrés à la BD ? Oui, mais pas seulement, de semaine en semaine Alex Raymond perfectionne son style, arrivant graduellement à un niveau de réalisme assez abouti pour l'époque. Ses personnages musclés, ses visages en vue de trois quarts, tout cela fixe une nouvelle norme artistique... que les petits jeunes qui débutent dans les comics vont vite apprendre à imiter.

En fait, Raymond transpose dans ses cases une partie du classicisme qu'on peut trouver à l'époque sur les couvertures des romans de gare, les polars ou les pulps de science-fiction. Il y a comme une "génération Alex Raymond" ou en tout cas des retombées qui vont marquer les créateurs de comics. À commencer par certains personnages qui lui seront pratiquement dérobés. Comme par exemple le Hawkman de DC Comics, largement dérivé des Hawkmen que Raymond dessinait dans *Flash Gordon*. En prime, l'alter ego d'Hawkman est représenté comme un personnage blond pour lequel certains dessinateurs de l'époque (Sheldon Moldoff en particulier) prennent à un malin plaisir à imiter le visage du Flash Gordon de Raymond. Les premières BD de Joe Simon et Jack Kirby sont elles aussi bourrées d'éléments détournés de Raymond. Le trône de Ming, le corps de Gordon ou telle créature reptilienne de la planète Mongo se réincarne alors dans de nombreux épisodes, et parfois plusieurs fois par page. Dans un épisode, Flash Gordon explore le fond d'un océan et devient, un temps,

RAYMOND

UN CRAYON PLUS HAUT

amphibie? Il n'en faut guère plus pour qu'apparaisse Aquaman, largement dérivé de cet épisode. Du côté des agents secrets des comics, beaucoup lorgnent sur l'*Agent Secret X-9*. Alex Raymond est le modèle que les autres s'emploient à poursuivre, avec plus ou moins de bonheur selon les cas. À tel point, d'ailleurs, que c'est à se demander, à l'époque, comment des éditeurs comme DC ou Marvel ont pu échapper à certains procès. Alex Raymond, lui, à d'autres choses en tête. En Europe la guerre gronde. Il commence à y faire référence dans ses strips. Et puis, quand les USA finissent par basculer dans le conflit, ses frères sont appelés sous les drapeaux. Alex, lui, brûle d'en découdre. En 1944 il quitte King Features pour intégrer l'armée et participer aux combats. À son retour, cependant, une mauvaise surprise l'attend. King Features lui a bien entendu trouvé un remplaçant entre-temps pour continuer de faire vivre Flash Gordon. Raymond s'attendait à ce qu'on lui redonne sa place. L'éditeur refuse mais transige. On lui propose de créer une nouvelle série bien à lui (bien que scénarisée par Ward Greene). C'est le début d'un strip policier, Rip Kirby, dans lequel Raymond refuse les archétypes du polar. Son héros n'est pas un détective à la Mike Hammer ou un jeune loup. Rip est un héros un peu plus âgé que la moyenne, plus cérébral. Moins spectaculaire que ses strips d'avant l'armée, Rip Kirby va cependant connaître un énorme succès (King Features lui verse alors 35000 dollars par an, une énorme somme pour l'époque), qui va accompagner Raymond jusqu'à sa mort, dix ans plus tard. En fait une partie de la vie du limier est basée sur celle de Raymond, jusqu'à sa dulcinée qui est basée sur la seconde épouse du dessinateur. Sauf qu'en coulisse le couple se déchire et se dirige vers le divorce. Dans l'été 1956, Alex Raymond cesse d'utiliser la fiancée de Rip Kirby dans le strip. Faux calme, Raymond bout intérieurement et se fait autodestructeur, que ce soit de manière délibérée ou inconsciente. Dans le seul mois d'août 1956, il cumule trois accidents de voiture. Le quatrième, début septembre, lui est fatal. Raymond passe voir un confrère, le dessinateur Stan Drake, qui vient de s'acheter une Corvette. Les deux hommes décident de l'essayer ensemble. Raymond prend le volent et, au mépris du sol mouillé, accélère, manque un stop et fait un bond en l'air... fonçant dans un arbre. Contrairement à Raymond, Stan Drake survivra à l'accident et témoignera : *"La dernière chose dont je me souvienne, c'est qu'il y avait un crayon sur le tableau de bord et qu'il s'est mis à voler, sous le choc."* Depuis quelques années, le scénariste/dessinateur Dave Sim a entrepris de raconter une sorte de version fantasmée de la mort du maître. Initié dans le comic-book *Glamourpuss*, le projet devrait sortir en 2016 sous le titre *Strange Death of Alex Raymond*.

X.F.

Q+R #interview

MAGNÉTO

MIKE MAYHEW EST UN DESSINATEUR BIEN TROP RARE DANS DES PAGES INTÉRIEURES. ON LE CONNAÎT SURTOUT POUR DE MAGNIFIQUES COUVERTURES. MAIS IL EST AUSSI L'ARTISTE QUI A DONNÉ VIE À *THE STAR WARS* (EN VF : *LA GUERRE DES ÉTOILES*, CHEZ DELCOURT), BD QUI ADAPTAIT LE SCRIPT ORIGINEL DE GEORGE LUCAS. UN PROJET RÉVÉLATEUR SUR LES IDÉES DU CINÉASTE, MAGNIFIÉ PAR LES PEINTURES DE MAYHEW.

MIKE MAYHEW

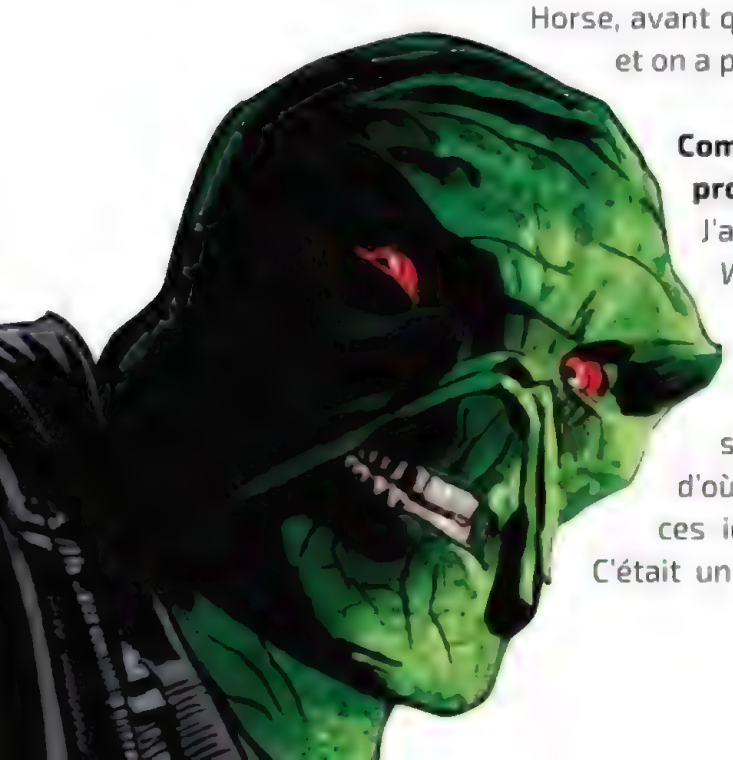
STAR WARS, LUCAS ET MOI

REPÈRES

› **Ses séries phares :**
- *Mystique* (Marvel)
- *Vampirella* (Dynamite)
- *The Pulse* (Marvel)
- *The Star Wars* (Dark Horse)
- *Guardians Team-up* (Marvel)

Vous avez dessiné le mythique *The Star Wars*, quels souvenirs en gardez-vous ?

C'était très différent du film, puisqu'il s'agit de l'adaptation du scénario original de George Lucas et c'était fantastique. J'y ai découvert que Luke Skywalker aurait dû être un vieux général et Han Solo un grand alien vert, ça faisait huit épisodes, c'était le dernier gros projet *Star Wars* de Dark Horse, avant que les droits ne passent chez Disney, et on a pris beaucoup de plaisir à le faire.



Comment avez-vous appréhendé ce projet ?

J'ai toujours été un gros fan de *Star Wars*, depuis que je l'ai vu au cinéma quand j'avais 7 ans. Et pourtant, je ne savais même pas que ce scénario de Lucas existait et qu'il était si détaillé, si riche. C'était cool de voir exactement d'où venaient les personnages, comment ces idées étaient nées, ces "prototypes". C'était un peu comme voir *Star Wars* pour la première fois, de nouveau. C'était intéressant à différents niveaux. D'un point de vue créatif évidemment, pour moi. Et puis je voulais vraiment transmettre mon enthousiasme aux lecteurs. Ce fut une occasion unique de découvrir comment Lucas travaillait. Il était investi à 200 % sur ce projet. Et en même temps, quand il trouvait une idée qui lui semblait meilleure que la précédente, hop ! Il jetait tout son travail préliminaire aux orties. Ainsi, les choix qu'il a faits dans les années 1980 se sont avérés les bons, y compris pour les films qui sont sortis dans les années 2000.

Outre *Star Wars*, vous étiez fan de science-fiction ?

Oui, énormément. Et en dessinant, justement, j'ai essayé de garder à l'esprit le contexte de l'époque. La 3D n'existait pas, un tas de choses paraissaient impossibles, j'ai tenté de rester fidèle à l'état d'esprit dans lequel Lucas écrivait le scénario. En cela, j'ai été aidé par un historien, Jonathan Rinzler qui a écrit avec George Lucas le livre Writing *Star Wars*. Il a un savoir énorme sur toute cette aventure. Et personnellement je ne m'étais pas rendu compte de la quantité d'artwork que Lucas avait dû produire pour ce premier scénario, c'était

impressionnant. Des dessins, des peintures par dizaines, des designs de personnages etc. J'ai essayé de rendre hommage à cet immense travail, d'incorporer ça comme on le fait avec Kirby quand on bosse sur un personnage Marvel qu'il a créé. Ralph McQuarrie était réellement l'architecte de ce monde. Les premières versions de R2D2 et C3PO qu'il a peintes par exemple : R2D2 n'avait pas de "bras" et C3PO ressemblait trait pour trait au robot de *Metropolis* de Fritz Lang, sorti en 1927. Ils étaient très différents de la version du film.

Avez-vous changé vos techniques de travail pour cet ouvrage ?
Pas vraiment, mais c'est parce que ma technique principale est d'être assez réaliste. J'utilise des modèles vivants et des photos pour faire mes dessins. Je trouvais que ça convenait particulièrement bien à cet ouvrage, car vous deviez pouvoir comparer ça aux films et que ce soit naturel. Dessiner de manière "cartoony" ou très comics un projet pareil aurait été une grave erreur. Donc, j'ai fait un casting pour chaque rôle. J'ai pris plein de photos en studio, puis j'ai fait tous mes crayonnés à la main. J'ai ensuite demandé de l'aide à Rain Beredo, c'est un maître en termes de couleurs et d'effets spéciaux. Je me suis aussi beaucoup servi de tous les modèles 3D qui existent sur le net, pour les véhicules, les gadgets etc. Le Millenium Falcon par exemple était très différent de celui qu'on voit dans le film. Il n'était pas rond, il ressemblait plus au vaisseau d'Han Solo qu'on voit par la suite, là encore on le voit bien sur les peintures de Ralph McQuarrie. L'une des raisons de ce changement, c'est que quelque temps avant le tournage de *Star Wars*, la série *Cosmos 1999* avait démarré et son vaisseau ressemblait trop à la version initiale du scénario de Lucas, alors il a tout recommencé ! C'était vraiment amusant de prendre conscience de tout ça et de le faire passer dans ce livre. Sincèrement, je suis très fier du résultat final.

Ça vous a fait un effet *Retour vers le futur* on dirait, vers l'enfant que vous étiez à l'époque...
Oui, ce fut un peu un retour dans le temps. Les concepts originaux dataient même des années 1970. Les fans de comics ne le savent peut-être pas, mais en voyant ce scénario et les dessins de Ralph McQuarrie, on voit à quel point Jodorowsky, Moebius, H. R. Giger ont eu une influence importante sur George Lucas.

Quelle fut la plus grosse surprise sur ce projet ?
Il y en a eu tout le temps ! La première, c'est que le scénario était naturellement découpé en huit parties, avec un *cliffhanger* à la fin de chaque partie. Ça tombait fantastiquement bien, car on avait huit épisodes à faire. Ensuite, comme je le disais précédemment, la personnalité de Luke Skywalker était très différente de celle qu'il a dans le film. Il était plus âgé, agressif, violent, plus près de ce que sera Obi-Wan Kenobi. Évidemment le fait que Han Solo soit censé être un gros monstre vert, ça, c'était énorme ! Cela avait été clairement inspiré par Swamp Thing ! Dark Vador, qui est le vilain le plus reconnaissable du film, se découpait dans le scénario en trois personnes. Le premier, un général sans casque, faisait immédiatement penser à Hitler. Puis il y avait le Lord des Sith. Et enfin le Père des héros qui était une sorte d'homme-machine. C'était fascinant de voir comment pour le film, Lucas a réuni toutes ses facettes pour donner à son méchant encore plus de profondeur. Il y avait aussi les Wookies qui peignent des motifs tribaux sur leurs vaisseaux avant d'aller attaquer L'Étoile noire, on aurait dit un trip sous acide, c'était drôle ! Une des raisons qui font de ce scénario un truc unique, c'est qu'il n'a pas été tourné, et ce pour la bonne et simple raison qu'il était impossible à faire à l'époque. Tout était tellement compliqué que rendre un truc pareil, visuellement, c'était impossible. Même en créant ILM, Lucas avait encore 25 ans d'avance sur le cinéma, ce n'est qu'avec la technologie d'aujourd'hui qu'il serait possible de réaliser ce qu'il avait en tête à l'époque. Son imagination était telle, c'était un tel visionnaire que c'est proprement impressionnant. Et ça, on le voit vraiment quand on épluche son scénario original, comme je l'ai fait pour dessiner *The Star Wars*.

Quelle est la couverture que vous avez préférée ?
Je n'en ai fait aucune ! C'est Nick Runge qui s'en est chargé. Il a fait du très bon boulot, dans la lignée de Drew Struzan. Personnellement, c'est la #1 que je préfère, elle ressemble bien aux affiches du début de *Star Wars*.

C'est drôle pour vous de faire l'intérieur et pas les couvertures, d'habitude, c'est l'inverse !
Eh bien oui, puisque je suis avant tout un artiste de couverture ! Mais la vérité, c'est que je n'étais pas censé dessiner l'intérieur du bouquin non plus ! On le voit au début du livre, les pages du #0 ont été faites par un artiste du nom de Scott Kolins. Il devait faire la suite, mais il y a eu une mésentente professionnelle entre lui et l'équipe. Le planning était très serré et ça m'aurait pris un mois de plus de faire les couv' alors qu'on avait à peine deux semaines devant nous ! J'ai vraiment bataillé pour tenir les deadlines et pour que les épisodes sortent à temps chaque mois ! Les ventes étaient bonnes, les fans étaient là, on ne voulait pas tout gâcher en rendant les épisodes en retard !

Savez-vous pourquoi ils vous ont choisi pour ce projet ?
Je crois que c'est juste un coup de chance. J'avais envoyé mes échantillons de pages aux éditeurs de Dark Horse, mais je n'avais pas eu de réponse. Je ne savais pas trop quel boulot on allait me donner, si on allait m'en donner, j'étais un peu déprimé. On venait d'annoncer partout que J. J. Abrams allait faire du *Star Wars* et du *Star Trek*. J'étais sous ma douche et je me disais : *"C'est dingue, quand même, ce type on l'appelle pour qu'il fasse* Star Wars *... Tu t'imagines ? Si ça t'arrivait à toi un truc pareil ? Toi qui attends depuis l'âge de 7 ans de bosser sur* Star

Wars ?..." Et là, je vous promets que c'est vrai, je sors de ma douche, je me mets à mon bureau, et je reçois un e-mail de Randy ,que je ne connaissais pas, éditeur chez Dark Horse qui m'offrait de dessiner *The Star Wars* ! Le rêve devenait littéralement réalité. Surtout CE *Star Wars*-là, à partir du scénario original de Lucas. On n'a pas changé un seul mot, tout est de lui. Et évidemment, il a aussi approuvé le résultat fini. Ce sera toujours un immense honneur pour moi d'avoir réalisé ce projet.

Justement, à propos d'approbations, comment ça s'est passé avec Lucas Films, ils ont la réputation d'être très tatillons...

Ce n'est pas ce que j'ai vécu... Sincèrement, ça s'est très bien passé. On dit souvent qu'ils ont une armée d'artistes qui travaillent sur les designs, mais sur ce projet, il n'y avait personne à part moi ! J'ai donc pris l'entière responsabilité des designs et après, ça s'est enchaîné facilement. J'envoyais les designs de tous les éléments, j'avais l'approbation et là seulement je commençais à dessiner les pages. Non sans avoir envoyé en approbation les designs des éléments de l'épisode suivant, histoire de ne pas perdre de temps. Mais sincèrement je n'ai eu que très peu de modifications à apporter. C'est peut-être dû au fait que je connaissais bien l'univers et que je travaillais avec un auteur de chez eux. Mais je crois sincèrement que j'ai eu moins de changements ou de remarques sur cette série que sur n'importe lequel de mes autres comics.

"Je sens que dans 10-15 ans, l'industrie sera différente."

Même sur vos *Star Wars* après celui-là ?

J'ai fait quelques couvertures pour Marvel, récemment, notamment pour le crossover *Dark Vador* et pour la série *Star Wars : Lando*. Pour le nouveau *Star Wars #1* de Marvel aussi. Et une variante pour *Star Wars : Shattered Empire #1* aussi, qui raconte ce qui se passe juste après *Le Retour du Jedi*. C'était vraiment chouette, car j'avais un peu plus de marge de manœuvre sur les personnages qui ne sont pas apparus dans les films. J'ai beaucoup de respect pour les acteurs, mais la difficulté pour nous, artistes, c'est de les dessiner de manière ressemblante ! Harrison Ford n'est pas juste un beau gosse, il a une façon de sourire, de parler de marcher que vous devez saisir.

Certaines de vos couvertures se vendent aujourd'hui à des prix vertigineux, du genre 10 000 dollars, c'est fréquent ?

Non, j'en vends une par an à ce tarif-là ! Et quatre ou cinq à la moitié, peut-être. Le marché des collectionneurs est immense et ça fait partie de notre business. Il y a des originaux que je ne veux pas vendre, la dernière *Star Wars* par exemple, je veux la léguer à mon fils. Mais pour les autres que je vends, c'est bien, ça fait aussi partie du jeu. Et quelque part ça me pousse aussi à rester créatif et à soigner mes originaux.

Vous en rêviez quand vous étiez petit, d'exposer vos dessins ?

Je rêvais juste de devenir dessinateur de comics. Les stars s'appelaient Jim Lee et Todd Mc Farlane, et moi, je ne dessinais pas aussi bien qu'eux ! En plus, dans les années 1990 le marché n'allait pas trop bien, j'ai dû accepter des boulots en dehors des comics, de l'illustration jeunesse notamment, et comme la peinture fonctionnait mieux pour ça, c'est là que j'ai commencé vraiment à utiliser cette technique. En 2000, on m'a confié *Vampirella*. Intérieurs et couvertures. Et depuis 15 ans, j'essaye de garder un certain équilibre dans ma carrière entre le fait de raconter des histoires, de faire des pages intérieures et de créer des images iconiques pour les couvertures. Les couv' sont un magnifique outil de promotion pour les artistes – tout le monde les voit ! Alors que seuls les lecteurs qui achètent votre série voient les pages. Et si vous ne faites pas d'intérieur, vous perdez cette occasion de toucher les lecteurs. Car si la couverture joue pour l'achat, c'est l'histoire et la façon dont elle est racontée visuellement qui retient le lecteur... C'est elle qui capture votre cœur. Il faut être chaque jour meilleur que la veille, comme en sport, et épater les gens en permanence, car il y a de nombreux talents sur le marché et ils n'attendent que de récupérer votre job si vous n'êtes pas à la hauteur...

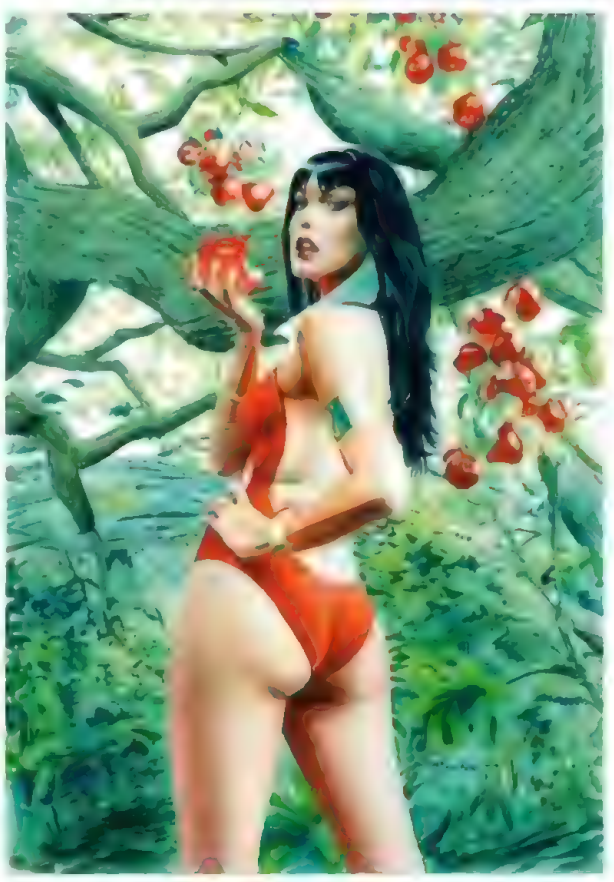
On dit que les couvertures peintes sont les plus longues à faire, combien de temps cela vous prend-il en général ?

Elles prennent un peu plus de temps, mais pas tellement plus. Par exemple, l'an dernier, je faisais des couvertures peintes pour trois séries de Dynamite : *Vampirella*, *Battlestar Galactica* et *Lady Demon*. Chacun me prenait trois ou quatre jours à faire. Et c'est vrai que je peux en faire une en numérique, si elle ne comporte

EN HAUT : Ronan dans les pages de *Guardians Team-Up*.

EN DESSOUS : le combat entre Starkiller et le prototype de Dark Vador, dans *The Star Wars*.

EN BAS : *Vampirella*, une des séries qui a fait connaître Mike.



EN HAUT : un autre concept issu de l'écran : une couverture pour la BD de *Battlestar Galactica*.

CI-DESSUS : le type en vert, ce n'est pas Drax mais la version première de Han Solo dans *The Star Wars*.

EN BAS : Thane, le fils de Thanos, dans une scène de *Guardians Team-Up*.

pas trop de personnages, en une seule journée. Mais vous n'avez pas envie non plus que ça se voie que vous vous êtes pressé pour faire une couv... Que ça manque de détails... Parfois, honnêtement, la couverture peinte n'est pas la meilleure solution. Pour les super-héros classiques par exemple. Les costumes rendent mieux avec des couleurs flat et des lignes claires. Ça dépend de la série, il faut voir ce qui est mieux. Personnellement, je pense qu'il est bon pour un artiste de faire les deux, et surtout de ne pas toujours faire ce qu'on attend de lui... Parfois je prends un truc que je fais d'habitude en peinture et je l'incorpore dans un dessin noir et blanc et parfois je prends une technique de dessin et je la transpose en peinture...

C'est parce que vous aimez vous donner des challenges, avoir l'impression de progresser ?
Vu que je dessinais très mal au départ, heureusement que j'ai progressé ! (rires) Pourtant on me donnait du boulot ! Parfois je n'en reviens toujours pas ! En tout cas, j'ai essayé de développer mes techniques et je continue. Tout va si vite aujourd'hui, le succès ne dure pas... Donc si vous ne faites pas le maximum pour progresser, vous êtes vite has been.

Vous avez complètement changé de style pour certaines séries, comme *Guardians Team-up* par exemple, on reconnaît à peine votre trait, comment et pourquoi ?
J'ai effectivement tenté consciemment de laisser tomber le dessin d'après nature et d'après photos, pour dessiner plutôt ce qui me vient en tête. Et j'ai aussi fait un effort réel pour mettre moins de tons, de matière, moins d'aspects cinématographiques dans mon travail. Je veux essayer des trucs très différents. J'ai même un projet de creator-owned avec un style super cartoony comme dans *Mad Magazine* ! Au cinéma, j'aime les réalisateurs qui font un film différent à chaque fois ! Un coup un film de guerre, puis une adaptation de roman, un thriller, une comédie. Ils se confrontent à différents genres d'histoires et ça les grandit. Je veux faire ça. Dans les comics, les gens ont plutôt tendance à refaire ce qu'ils font bien, moi je ne veux pas m'enfermer là-dedans.

Dans le même état d'esprit, vous avez eu l'occasion de faire un peu d'*Avengers*, c'était comment ?
Je suis un gros fan de Marvel donc toutes les occasions de bosser sur les Avengers sont un plaisir. Et en plus avec Brian Bendis et Jonathan Hickman, qui sont parmi les meilleurs scénaristes de ce milieu. C'est comme si tu bossais avec Spielberg au cinéma ! Donc j'ai adoré. Et c'était un beau challenge, car toutes les séries sont interconnectées désormais. Vous voulez faire un truc, mais il se passe un autre truc à côté, dans une autre série qui change le vôtre. C'est la nature même du business aujourd'hui, mais il faut rester logique et consistant, ce n'est pas facile. En plus les deadlines sont hyper serrées. Et il y a plein de gens qui bossent sur ces titres en même temps, et c'est là aussi que vous avez le plus grand public. J'ai envie de faire plus de creator-owned mais pour pouvoir les vendre, il faut continuer à avoir son nom chez Marvel sur de grosses séries... C'est ce que font les Jason Aaron, Rick Remender, et ils ont raison...

Parlez-nous un peu de vos creator-owned...
J'ai trois projets différents. Le premier a longtemps traîné dans les studios d'Hollywood, il était optionné, devait devenir une série animée, et finalement je me suis décidé à faire le comic-book. Comme ça, même si rien d'autre n'en sort, au moins je n'aurai pas de regrets. On l'a pitché chez HBO, Comedy Central et j'ai eu plein de bons échos dessus donc je ne veux pas laisser passer ça. J'écris et je dessine, c'est une satire. C'est celui dont je vous disais que je vais le faire très cartoony comme *Mad Magazine*, j'espère pourvoir le sortir l'an prochain. Le second, c'est une idée que j'avais depuis longtemps et que j'ai développée en bossant sur *The Star Wars*. C'est un truc de science-fiction, épique, énorme, novateur, quasi biblique. Mais je pense que j'ai encore besoin de pratiquer sur d'autres séries pour être à la hauteur de ce que j'ai en tête, en termes de dessins. Et si jamais je finis ma carrière en ne dessinant que cette série de manière mensuelle, ça m'ira très bien. Enfin, j'ai un truc plus modeste, un strip un peu comme *Calvin & Hobbes*, ou *Peanuts*, là encore très cartoony. Parfois je me demande comment je fais pour dessiner tellement de trucs photo-réalistes et avoir en tête tellement de cartoons ! (rires)

Vous pensez publier tout ça chez Image ?
J'adore Image, j'ai fait quelques trucs avec eux, ça s'est très bien passé et j'adorerais bosser de nouveau avec eux, mais il y a aussi d'autres endroits très bien, Boom, IDW, Dynamite, donc je ne sais pas, on verra !

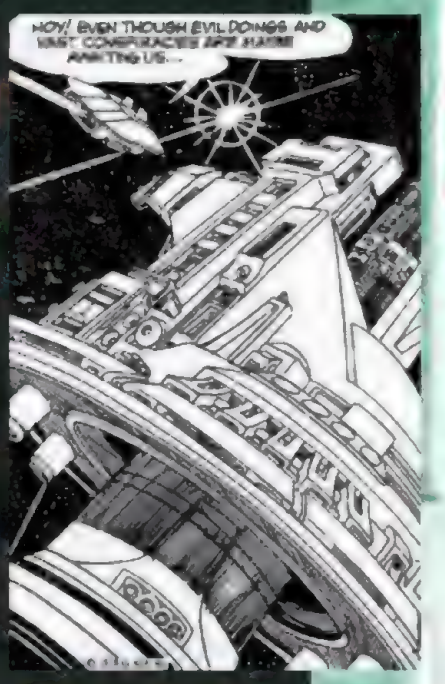
Vous envisagez un changement de carrière?
Comme je le disais précédemment, on a besoin de rester au-dessus de la vague... Avec tous ces films de super-héros, on a l'impression qu'il *faut* absolument être chez Marvel ou chez DC et, dans un sens, c'est vrai, mais j'ai l'impression que c'est aussi la fin d'une ère... Ma fille de 3 ans connaît tous les personnages, quand on va chez Disney, on dirait un lavage de cerveau. Mais mon fils de 7 ans lui, est passé à autre chose. Et je sens que dans 10-15 ans, l'industrie sera différente. Image est le prototype de ce changement. Il y a déjà aujourd'hui des artistes qui gagnent plus d'argent avec leurs propres séries, qu'avec leur boulot Marvel... Et ça va continuer. Jusqu'à ce qu'ils n'aient plus besoin de bosser pour Marvel. Ce n'est pas un jugement de valeur, j'adore Marvel. Mais même si on prend l'exemple de George Lucas, pour revenir à lui, il voulait faire *Flash Gordon*, on ne l'a pas laissé, alors il a créé *Star Wars*. Et il l'a vendu pour 4 milliards de dollars 20 ans plus tard. Donc oui, pendant les 20 dernières années, j'ai dessiné les personnages des autres, là il est temps de créer et de dessiner les miens si je veux être pris au sérieux...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

STAR HAWKS

Faire régner la justice à travers l'espace est un ressort finalement assez courant dans les récits de science-fiction. Avec *Star Hawk*, Ron Goulart et Gil Kane ont dépoussiéré les poncifs de l'aventurier intersidéral pour une BD punchy et... largement méconnue, puisqu'elle paraissait sous la forme d'un strip de presse...

Les noms de Rex Jaxan et son ami Chavez n'évoquent pas forcément grand-chose aux fans de comics. Et pour cause : ces limiers de l'espace ont évolué dans une "galaxie lointaine", celle des strips de presse. Il n'en reste pas moins que les Star Hawks sont un chef-d'œuvre de la BD de SF, lorgnant vers des archétypes façon Buck Rogers/Flash Gordon remis au goût du jour dans les années 1970. *Star Hawks*, c'est un festival de pistolets-lasers (pardon, des "kilguns"), de vaisseaux spatiaux mais aussi, quand il le faut, une distribution de coups de poing. On est à mi-chemin entre le Capitaine Flam et les films d'espionnage façon Steve McQueen. Au début, pourtant, la petite graine de la série est lancée avec moins d'ambition. Dans le milieu des années 1970, Ron Goulart est un auteur de science-fiction qui a une petite expérience du monde des comics, ayant écrit diverses adaptations en BD de classiques de la SF. Le voici donc qui songe à passer à la vitesse supérieure pour lui, c'est-à-dire une œuvre originale directement pensée pour la BD. En fait, on vient le chercher. En 1977, NEA (Newspaper Enterprise Association), une société qui produit des strips pour la presse veut surfer sur la folie *Star Wars*, qui vient de démarrer. Tandis que du côté des comics l'éditeur d'une BD supervise la production, la situation des strips "syndiqués" est toute autre et s'apparente à celle d'une société de production à la télévision ou à l'équivalent d'une agence de presse qui fournirait de la BD. Il existe des centaines de journaux à travers les USA, qui n'ont pas le temps ou la capacité à créer leurs propres pages de BD. La "syndication", c'est une société qui fourni du contenu clé en main et le revend à des journaux dans différents états. Goulart, conscient que *Star Wars* s'inspire plus ou moins directement de nombreux romans "pulps", conçoit alors quelque chose qui, avec notre œil contemporain, ne semble pas très original. Son idée de départ est titrée *Space Cops* ("les flics de l'espace") et se veut une transposition SF de la mécanique des shows policiers tels que *Starsky & Hutch* (modèle revendiqué plus tard par le scénariste). Goulart envisage la chose plutôt sous un ton parodique. Mais l'idée de départ va muter avec le recrutement d'un dessinateur de poids. Gil Kane (1926-2000), le co-créateur du Green Lantern moderne (mais aussi d'Atom et de nombreuses autres choses) fut un dessinateur prolifique qui œuvra aussi bien chez DC Comics que chez Marvel mais afficha aussi, très tôt, la volonté de travailler en dehors des voies habituelles. Ainsi, il se lança à partir de la fin des années 1960 dans diverses tentatives d'autoédition avec des albums comme *His Name is... Savage* (1968) ou l'épopée d'Heroic Fantasy *Blackmark* (1971). Avec une prédilection affichée pour les mondes merveilleux, qu'ils soient hantés par de colossaux barbares ou d'intrépides astronautes, Kane est donc un choix à la fois logique et idéal. À une chose près. Le registre de Kane, ce n'est pas vraiment l'humour et la déconnade. Dans la décennie précédente, son style a évolué de manière spectaculaire pour privilégier l'action. Dans ses premiers épisodes de *Green Lantern* il était sage. Au fil des numéros, les perspectives se sont renforcées, les plongées et contre-plongées se sont multipliées. Quand un personnage de Gil Kane donne un coup de poing, son adversaire part à la renverse, vole dans le décor... Si Goulart a déjà préparé le scénario d'une douzaine de strips, dès lors que Kane arrive dans l'équation, il va falloir revoir les choses. Quelque part en cours de route, les Space Cops sont rebaptisé pragmatiquement en *Star Hawks* (les "Faucons de l'espace") car NEA veut que l'on fasse le rapprochement avec *Star Wars*. Si Goulart conserve une dose d'humour dans le strip, le projet s'oriente vers quelque chose de plus nerveux. Kane commence par créer le personnage central de Rex Jaxxan en s'inspirant de l'acteur James Coburn, plutôt connu pour laisser parler ses poings. Son allié, Chavez, est basé sur l'acteur/boxeur Victor McLaglen. Aujourd'hui, on lui trouverait des airs de Tom Hardy dans le film *Bronson*. Le pitch se



précise, basé sur une sorte de continuité qu'emploie Goulart dans la plupart de ses romans. le "système de Barnum" : dans le futur l'humanité s'est exportée à travers les étoiles, dans différents mondes. Et il faut bien quelqu'un pour faire régner la loi et l'ordre. Jaxxan et son partenaire Chavez sont agents de l'Interplan Law Service et sont sous les ordres du chef Alice K. Benyon. On retrouve un peu les codes de la série TV policière telle qu'elle est en train de se mettre en place à l'époque, avec le partenaire représentant la diversité ethnique et une femme placée à un poste de commandement. C'est beaucoup moins courant, à ce moment-là, dans la BD... Techniquement, le strip opère selon un nouveau format, atypique pour l'époque, qui permet de placer plus de cases où au contraire de livrer des images plus imposantes. Le trio opère à partir d'une base nommée Hoosegow ("le placard") et voyage dans un vaisseau spatial (sinon c'est moins drôle) nommé Stellar Cross. Au fil des épisodes l'histoire de Rex s'épaissira et on saisira qu'il est l'un des derniers hommes élevés sur un monde presque oublié, la Terre. En face, dans les camps des ennemis, on croise le terrible Raker et une femme fatale nommée Ika. Raker est membre de la Fraternité, une sorte de mafia de l'espace et donc le reflet maléfique de l'Interplan Law Service. La trame politique établit vite l'existence d'un Empereur qu'une cabale d'industriels veut faire tuer et également une invasion en cours, alors qu'une race belliqueuse, les Vyrlaks, veut conquérir cette galaxie. Mais, selon chaque mission, le monde impliqué et les règles changent. Par exemple, dans une saga, Rex, Chavez et Alice mènent l'enquête dans l'Hotel Maximus, un gigantesque satellite artificiel où chaque étage renferme un environnement différent (par exemple on peut y croiser, dans certaines parties, des dinosaures). Si chaque monde réinvente un peu les choses et correspond, en gros, à un épisode-enquête pour une série TV, les auteurs vont cependant rester soucieux d'entretenir un suspense à suivre. Les choses ne sont pas remises à zéro à chaque nouvelle aventure. Il y a une progression certaine. Par exemple Raker, emprisonné, arrive à s'enfuir mais est considéré comme un traître par la Fraternité (désormais dirigée par Master Jigsaw). Ce qui fait qu'il est recherché à la fois par la police mais par la mafia. Il finit par trouver la mort mais... son cerveau est préservé dans un corps artificiel, le rendant encore plus terrible! Goulart et Kane, eux, ont déjà passé la main, remplacés - sans doute pas par hasard - par le scénariste Archie Goodwin ou encore le dessinateur Howard Chaykin, des auteurs qui ont travaillé sur le comic-book *Star Wars* de Marvel. Les *Star Hawks* recevront différents prix pour la qualité de la série (dès 1977 Kane décroche le prix de la National Cartoon Society). Mais l'expérience n'ira pas plus loin que 1981, la mode intersidérale s'estompant... où étant remplacée par une SF plus sombre et minimaliste sous l'influence de films comme *Alien* ou *Outland*. Malgré plusieurs réimpressions et le fait que Ron Goulart lui-même ait continué la saga des *Star Hawks* sous la forme de romans, la série reste largement méconnue du public moderne. Un oubli à réparer d'urgence.

Kane commence par créer le personnage central de Rex Jaxxan en s'inspirant de l'acteur James Coburn.

Xavier Fournier

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

GIL KANE

PIONNER D'HIER, CITOYEN DE DEMAIN

CO-CRÉATEUR DU GREEN LANTERN MODERNE MAIS AUSSI D'ATOM (RAY PALMER), GIL KANE EST UN ARTISTE TALENTUEUX DONT LA CARRIÈRE S'EST DÉPLOYÉE DEPUIS L'ÂGE D'OR DES COMICS JUSQU'À SON ÂGE MODERNE, NOTAMMENT (MAIS PAS SEULEMENT) DANS LA SF. IL S'AFFIRMAIT AUSSI, À TRAVERS SES INTERVIEWS, COMME UN CRITIQUE POINTU ET PERTINENT. CE REGARD ÉCLAIRÉ SUR SON PROPRE TRAVAIL ET CELUI DE SES CONFRÈRES TROUVERAIT-IL UN ÉCHO DANS SON STYLE MÊME ?

Comme les plus légendaires, Kane a abordé divers univers, divers genres (Science-fiction, super-héros, westerns). Comme les plus légendaires, il a créé des personnages (Iron Fist, Morbius), en a recréé d'autres (Atom, Green Lantern). Comme les plus légendaires, il a dessiné des scènes d'anthologie (la mort de Gwen Stacy dans *Amazing Spider-Man*). Et si en 1968 d'abord, avec *His name is... Savage*, et en 1971 ensuite, avec *Blackmark*, il contribue, en compagnie d'Archie Goodwin, à imposer ce qu'on appellera le "roman graphique", ce n'est pas un hasard. L'artiste l'a prouvé maintes fois (spécialement dans une interview restée célèbre et accordée à John Benson dans le fanzine *Alter Ego volume 1 # 10* de 1969), il a développé une pensée précise, étayée et sans concession sur son médium. Gil Kane n'est pas qu'un virtuose du dessin, il est aussi un critique, un penseur de l'art séquentiel. Un motif récurrent dans ses planches pourra du reste en témoigner. Mais nous le verrons plus loin. Immédiatement, au premier coup d'œil, que peut-on dire de son style? D'une certaine manière, Gil Kane c'est un peu l'élégance épurée d'un Russ Manning, avec le montage immersif d'un Gene Colan. Mais ce trait limpide et ce découpage efficace cachent cependant des tensions internes qui n'apparaissent pas au premier regard et qui, en profondeur, font du travail de Gil Kane un art complexe et savant

ON SE RAPPROCHE ET ON S'ÉLOIGNE

Revenons au montage. Nous trouverons, en des proportions sensiblement aussi élevées que chez Colan, un grand nombre de contre-plongées cadrées très serrées. Notons que les visages exposent très souvent un nez légèrement ombré et vu de dessous. C'est l'immersion qui est ici visée (et atteinte). Mais si chez Colan cette volonté de plonger son lecteur au sein de l'action s'accompagne tout naturellement d'un usage réaliste de la lumière (et donc des ombres), chez Kane, en revanche, la lumière est discrète sinon absente; d'un point de vue pragmatique, on peut relever qu'il confiera lors de l'interview citée plus haut qu'il a commencé comme dessinateur – et il l'est resté – et non comme encreur. Il en gardera une difficulté assumée à placer ses ombres. Mais à cette raison pragmatique, s'ajoute peut-être une raison d'idéal du dessin. En effet, dans *The art of Alex Toth* (1977), Kane louera l'extrême économie du trait de son confrère, ainsi que ses recherches sur le design, qui, ajoute-t-il, élèveront le niveau artistique de tout le champ des comics. Et de fait, le dessin de Gil Kane épuré, qui minimise les effets réalistes de la lumière et va à l'essentiel, tend lui aussi vers le design; il contribue à nous éloigner, à nous faire prendre de la hauteur – à l'opposé des cadrages qui, eux, nous happent au cœur de l'action. Et cet oxymore immersion/distance n'est pas le seul paradoxe de sa manière.

ON ACCÉLÈRE ET ON RALENTIT

Il faut distinguer, dans le dynamisme manifeste de l'esthétique de Kane, d'une part l'énergie gestuelle du personnage, d'autre part la fluidité de la lecture. Le dessinateur optimise les deux composantes si bien que tout se passe très vite : action et décryptage de l'action. Les scènes de combats sont au cœur du récit super-héroïque, et le mouvement, donc, au cœur des préoccupations des artistes (nous sommes loin des protagonistes majoritairement figés d'un Bilal ou d'un Philip Caza, par exemple – et ce n'est pas un jugement de valeur, bien entendu, mais une "poétique" différente pour des genres différents). Gil Kane, comme bien de ses confrères, s'inspirera des peintres ou sculpteurs de la période maniériste (1520 – 1580, environ) dont l'un des apports fut le *contrapposto* (torsion du corps selon deux axes opposés). Plus la torsion est grande – à la limite du morphologiquement possible –

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

LA CHOSE, LES CHASSEURS D'HOMME VENUS DES ETOILES

Dans cette scène de combat où La Chose et Namor affrontent un robot, on voit très nettement l'usage des diagonales du cadre qui, comme chez Russ Manning, dynamisent le mouvement et la lecture de l'image.
On distingue également, dans les cases 2 et 3, les contre-plongées cadrées serrées qui, comme chez Gene Colan, contribuent à l'immersion du lecteur. En revanche, le montage construit exclusivement en cases horizontales dans une séquence d'action est une quasi-singularité dans les mises en pages de ses confrères de la même époque. Ces vignettes qui prennent toute la largeur de la page introduisent, a contrario de l'impact dynamique des diagonales, un effet de ralenti. Plus tard, on retrouvera le procédé dans les découpages de Frank Miller sur son *Daredevil*.

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CAPTAIN MARVEL, UN ENFANT TE GUIDERA – STRANGE N° 64

Dans les cases 2 et 3, le personnage, toujours comme chez Manning, occupe en pleine course les diagonales respectivement ascendante et descendante du cadre. La musculature déliée et le trait épuré de Captain America, dans la case 1, peuvent évoquer également le style élégant et dynamique du dessinateur de *Magnus*. Mais cette visée en plongée verticale, écrasant le personnage, est on ne peut plus singulière et provoque comme un arrêt sur image. Une visée rarissime que, encore une fois, on trouvera plus tard (avec la même parcimonie et la même originalité) sous les crayons de Frank Miller (dans *Elektra : Le retour* notamment).

plus nous rétablissons mentalement l'équilibre, créant ainsi dans notre esprit un mouvement. Kane sera un de ceux qui useront du procédé abondamment – les cages thoraciques ouvertes et le tracé juste et précis des abdominaux, qu'on relève fréquemment chez ses héros, sont du reste une conséquence de cette méthode. Ces corps à la musculature on ne peut plus déliée bougent donc souvent, et ils bougent vite. À cette rapidité, il faut ajouter celle de la lecture. Kane, en effet, tout comme Manning, inscrit le plus souvent ses protagonistes dans les diagonales (ascendante ou descendante) du cadre, ce qui, on le sait, accélère le regard qui y glisse plus rapidement que sur les verticales ou les horizontales. Vivacité des héros, vélocité de la lecture, difficile de faire plus dynamique. Pourtant, concernant le découpage des scènes d'action, une mise en page originale (voire quasi inédite) dans les âges d'or et d'argent des comics, va distinguer notre artiste. Rappelons que le sens de lecture occidental se déroule de gauche à droite. En conséquence, la longueur d'une vignette, c'est du temps. Une case très étroite (verticale) traduit ainsi un laps de temps très court, là où une case qui s'étire sur toute la longueur de la planche implique un temps qui se déploie, qui s'étire, qui dure. Or Gil Kane va parfois composer des séquences de combats entières avec des séries de vignettes horizontales exclusivement. Les vitesses du protagoniste et de la lecture sont donc contrecarrées par une sorte d'effet de ralenti, comme dans le cinéma d'un Sam Peckinpah – le système, s'il n'a jamais été associé à Kane, se retrouvera des années après dans les découpages du *Daredevil* de Frank Miller dont l'influence nippone, finalement, ne serait peut-être pas la seule qui aura joué. Mais Kane ira plus loin que le ralenti. Rares mais notables (parce qu'inexistants chez ses confrères), certains plans cadreront le héros en pleine course par une plongée totale (visée à l'exacte verticale du personnage). Ce plan écrase, immobilise, faisant comme une image arrêtée d'un protagoniste par ailleurs en pleine action. De nouveau, et bien plus tard (même volonté ou influence), nous repérerons certains de ces plans dans quelques planches de Miller. En bref, nous avons pu mettre à jour deux paradoxes au cœur du travail de Gil Kane. Qu'est-ce à dire ?

LES FICELLES DU MÉTIER

On le sait, Gil Kane était un artiste talentueux doublé d'un critique exigeant concernant son médium ; et cette réflexivité, dans un sens, investit son propre style. Ainsi, à un dispositif de montage immersif, il oppose un dessin à l'épure distanciée. À la représentation dynamique du mouvement, il oppose le ralenti et l'arrêt sur image. Tout se passe comme si le dessinateur voulait à la fois nous plonger dans un univers fictif, et, dans le même temps, nous en montrer l'aspect virtuel/visuel. Regardez ce que je représente, mais regardez aussi comment je le représente. De ce point de vue là, l'art séquentiel de Kane s'apparenterait à celui du marionnettiste. On voit l'artiste, on voit les ficelles, mais on ne peut s'empêcher pour autant d'avoir l'impression – presque physique – que la marionnette est vivante. Et d'ailleurs, un de ses motifs qu'il est temps à présent de décrire – consiste à composer dans de grandes cases – voire des pleines pages – un visage en gros plan entouré de personnages plus petits (même quand ce n'est pas justifié par l'univers qu'il aborde, comme c'est le cas pour Atom, Kane s'arrange pour en placer le plus souvent possible dans ses planches). Et ce personnage démesuré accompagné de petits protagonistes n'est pas sans évoquer le marionnettiste et ses créatures.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

CAPTAIN MARVEL, HULK ENTRE EN SCÈNE – STRANGE N° 68

Si avec Atom ou encore Captain Marvel – qui hante l'esprit du jeune Rick Jones – les compositions où un grand visage s'accompagne d'un personnage plus petit tombent sous le sens, Gil Kane se débrouille pour reproduire très souvent ce motif (ici avec Bruce Banner), même lorsque l'univers fictif ne l'impose pas. Dans le même ordre de représentation, le célèbre autoportrait de l'artiste souriant, tenant Atom dans sa main, peut nous suggérer une symbolique possible du motif : le marionnettiste et ses marionnettes.

NULLE PART

ÉCOUTEZ ÇA ! UNE HISTOIRE VRAIE.

UN JOUR, UN ALIEN GÉANT, UN CÉLESTE, EST VENU DANS NOTRE MONDE.

IL VOULAIT S'EN EMPARER.

MAIS FATALIS NOUS A SAUVÉS.

FATALIS L'A DÉTRUIT.

DEPUIS, SA TÊTE FLOTTE DANS L'ESPACE, COMME POUR NOUS RAPPELER L'OMNIPOTENCE DE FATALIS...

... NOTRE TRANQUILLITÉ ET NOTRE CHANCE D'ÊTRE SOUS SA PROTECTION.

DANS CERTAINES RÉGIONS DE NOTRE MONDE, ON RACONTE QUE DES CRÉATURES ALIENS...

... VIVRAIENT À L'INTÉRIEUR DE LA TÊTE...

... TOUT UN MONDE DE CRÉATURES...

SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Brian M. Bendis
& Mike Deodato

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

MARVEL
marvel.com

PREVIEW

SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

PREVIEW

SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

PRIMEVIEW

SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

PREVIEW

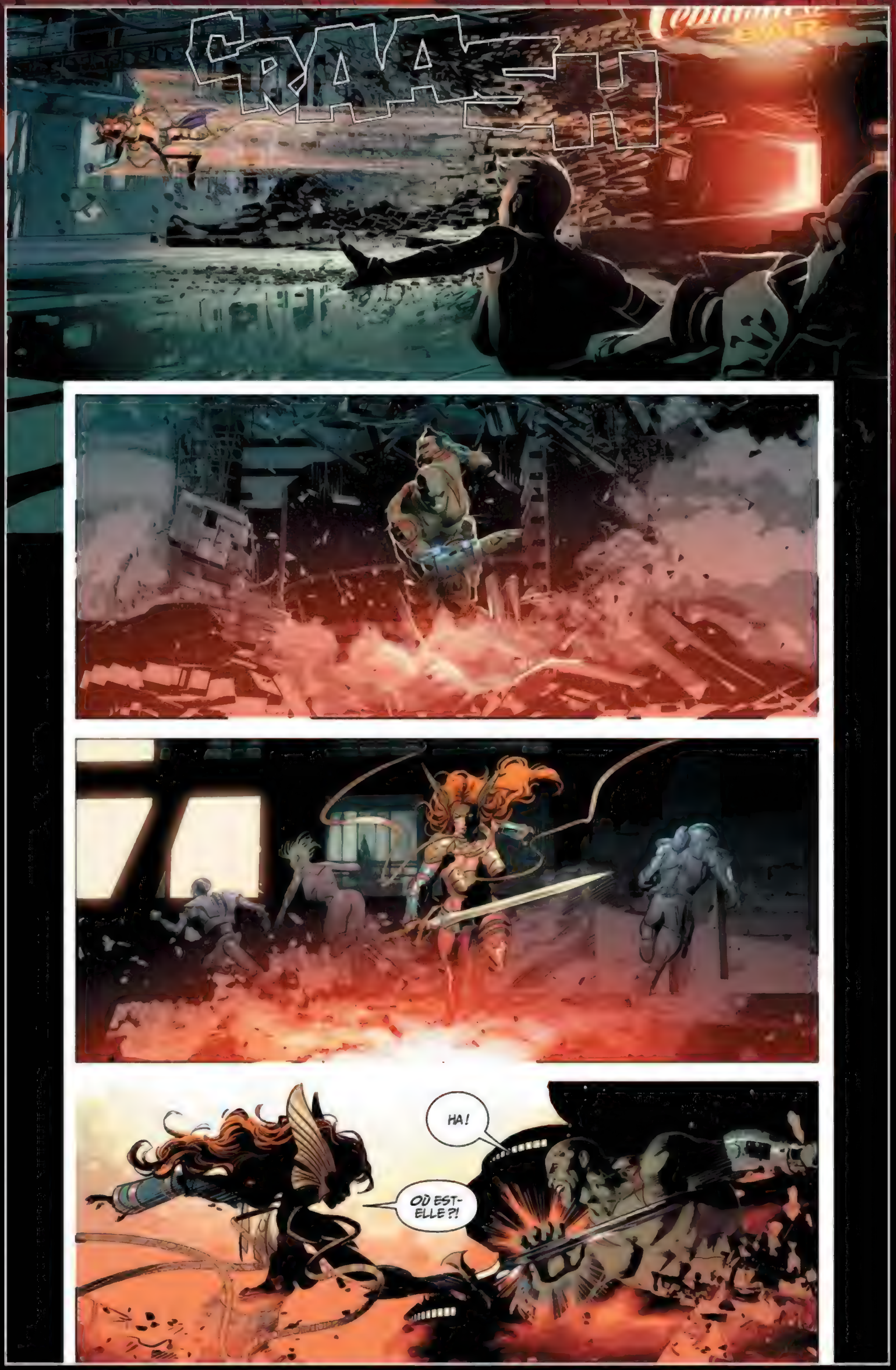
SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Brian M. Bendis & Mike Deodato

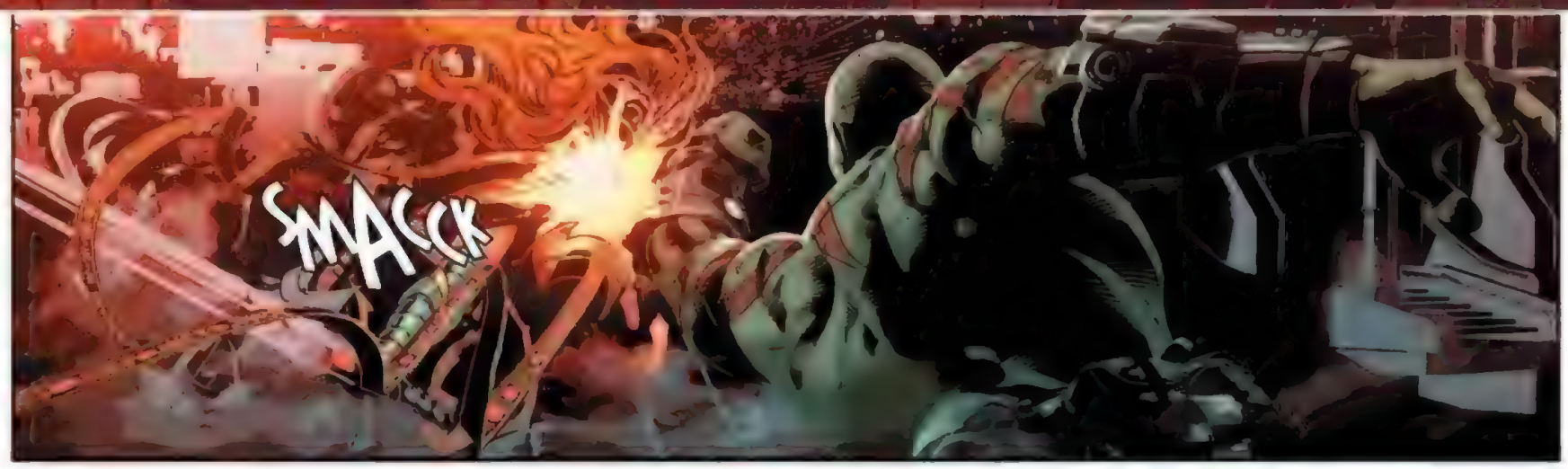
Au rayon BD le 2 janvier 2015

SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

PREVIEW





SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

PRIMEUR

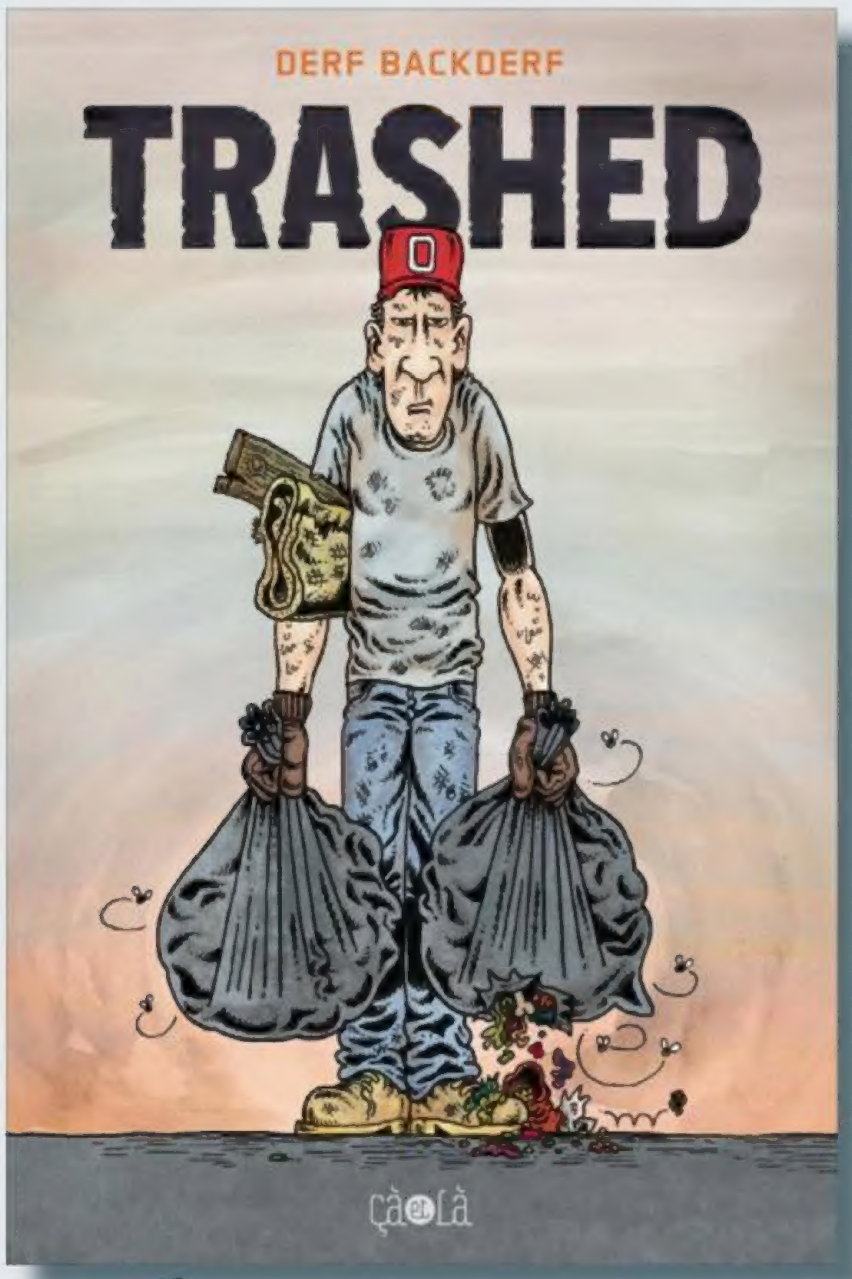
SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Brian M. Bendis & Mike Deodato

Au rayon BD le 2 janvier 2015

CONTINUE LE 5 JANVIER 2016 DANS
SECRET WARS : LES GARDIENS DE LA GALAXIE 1...

PREVIEW

APRÈS MON AMI DAHMER & PUNK ROCK & MOBILE HOMES...
LA NOUVELLE BANDE DESSINÉE DE DERF BACKDERF !



TRASHED

OU LES AVENTURES ÉDIFIANTES ET DÉSOPILANTES D'UN APPRENTI ÉBOUEUR

« Imagine l'économie comme un immense tube digestif. Et nous on est là, devant le trou du cul du libéralisme, à nettoyer. »

EN LIBRAIRIE ☆ 240 PAGES, 22 €

Les lendemains de Schrödinger

La plupart des comic-books ont une nature feuilletonesque. Ce qui fait que dès lors que Batman, les Avengers ou les X-Men voyagent dans le temps, on ne réinvente pas les choses. On utilise le Temps comme une ligne de métro qui fait fie des probabilités... et du chat de Schrödinger.

Dans les années 1930, Erwin Schrödinger a émis une expérience théorique visant à démontrer la physique quantique, dans laquelle le fait d'observer un phénomène bouscule le comportement dudit phénomène. C'est le "fameux" chat de Schrödinger, qui n'est ni vivant ni mort tant qu'on n'a pas ouvert la boîte dans laquelle il se trouve pour le constater et fixer les choses. Dans les histoires d'exploration du temps, les auteurs expliquent en général que le futur n'est pas réellement écrit et qu'il est donc modifiable à volonté. Dans la littérature de SF, cette notion est le plus souvent utilisée pour que le héros d'un film ou d'un roman change le futur auquel il est promis (typiquement, c'est le choix du jeune John Connor dans *Terminator 2*). Dans les comics, où la logique est le plus souvent feuilletonesque, les héros cumulent, par la force des choses, les futurs hypothétiques. Par exemple les X-Men comptent parmi leurs membres plusieurs voyageurs temporels (Cable, Rachel Summers, Bishop, Old Man Logan...) qui sont passés par des avenirs différents mais finalement pas contradictoires puisque "le futur n'est pas écrit" tant qu'on n'est pas arrivé à la date butoir. Le problème ? C'est que dans les récits autocontenus, le voyageur temporel valide en général son existence ou bien débouche sur un paradoxe temporel changeant les choses. Dans les comics, dès lors qu'un futur hypothétique est populaire, on y retourne à volonté pour satisfaire le lecteur. Or, jouer les allers-retours ne devrait pas être possible. Le seul fait d'observer ce futur devrait changer les conditions dans lesquelles il s'est construit. À cela les habitués du voyage temporel ont une réponse qui repose sur des branches divergentes. Un individu voyageant de l'an 2500 à 2015, créé ce qu'on pourrait qualifier de sortie d'autoroute. Il y a l'an 2500 qu'il vient de quitter, et puis une autre réalité dans laquelle l'an 2500 sera impacté par ses choix en 2015 (ça, c'est la situation de Marty à la fin de *Retour vers le Futur 2*). Mais quand bien même votre premier futur existerait toujours, votre machine à voyager dans le temps, qui n'est qu'une sorte d'ascenseur, ne devrait pouvoir vous ramener que vers le nouveau futur qui sur votre route (l'autre se trouvant maintenant sur une autre bretelle d'autoroute en n'étant accessible qu'avant la date de la divergence). Seulement la plupart des comics utilisent le futur comme un autre pays (ou différents pays qui correspondent à différentes époques) qu'on pourrait visiter à volonté. Quand Superboy (Superman adolescent) est recruté par la Legion des Super-Héros, une équipe existant 1000 ans dans le futur, il en devient un membre régulier et voyage couramment dans le futur pour y faire régner la justice. On pourrait imaginer que Superboy est un bon garçon et que ses principes l'empêchent d'utiliser ce qu'il sait sur le futur pour changer son présent. D'ailleurs à la longue les auteurs expliqueront que la Légion des Super-Héros prend la peine de laver le cerveau de Superboy à chaque fois qu'on le renvoie au xx[e] siècle, de manière à ce qu'il ne change pas l'Histoire, même involontairement. Mais le seul fait d'être allé dans le futur fait de Superboy un "chat de Schrödinger". C'est-à-dire qu'à chaque fois qu'il part dans le futur affronter une menace, Superboy court le risque d'être tué et donc d'invalider l'existence même du futur qu'il défend. En tout état de cause, Superboy ne devrait pas pouvoir visiter plusieurs fois de suite la même version de la Légion, chaque visite générant une nouvelle bretelle de temps différente de celle que le héros a visité. Idem pour les X-Men qui visitent en boucle des époques futures bien connues des lecteurs comme l'ère d'Askani ou l'avenir dans lequel les Sentinelles ont exterminé les mutants. Mais les comics ne veulent pas réinventer la poudre. Quand on tombe sur un élément qui fonctionne, on l'intègre de manière durable à la mythologie de la série concernée... jusqu'au moment où le concept perd en popularité. Là, d'un seul coup, on se souvient de l'idée que l'avenir reste à écrire et, quatre ou cinq fois dans le cas de la Légion des Super-Héros, on se dépêche d'imaginer un paradoxe qui fait qu'une nouvelle version des personnages apparaît. Ce n'est pas tant que les comics cultivent le paradoxe temporel (c'est assez répandu dans les œuvres relevant du voyage dans le temps) mais bien qu'ils visent finalement une version assez restreinte, pas si fluide qu'on pourrait le croire, du futur.

Xavier Fournier

jeux vidéo science-fiction manga web-serie comics

Gillian Anderson
Alexandre Astier
Nicholas Brendon
David Hewlett
Frank Spotnitz (X-files)
Kaname Fujioka (Monster Hunter)
Jamie Bamber

astro gaming cup
Hearthstone ★ Heroes of the storm

TGS
toulouse game show

28-29 NOVEMBRE 2015
PARC DES EXPOSITIONS DE TOULOUSE

COMICS - CONCERTS - COSPLAY - CONFERENCES - EXPOSITIONS - DEDICACES - WEBSERIES - LITTERATURE FANTASY - ESCAPE ROOM
FLIPPERS - ARCADES - JEUX MUSICAUX - RETROGAMING - OCULUS RIFT - JEUX DE PLATEAU / JEUX DE ROLES - OVNIS & PARANORMAL
ESPACE CULTUREL JAPON - CURSUS SCOLAIRE - PROJECTION EN AVANT PREMIERE DE LA SERIE TV **KILLJOYS**
Retrouvez l'ensemble des invités sur **WWW.TOULOUSE-GAME-SHOW.FR**

G2A GEEK COMICBOX POPCORN J-ONE GAME ONE Syfy
NT1 GAMEK TOULOUSE FM 92.6 ZOOM JAPON wat LA DÉPÊCHE SNCF Animeland
acer PREDATOR

L'ATTAQUE DES TITANS

ÉDITION COLOSSALE

SHINGEKI NO KYOJIN © Hajime ISAYAMA / Kodansha Ltd.

580 PAGES DE PUR PLAISIR TITANESQUE,
2 KILOS DE COMBATS AÉRIENS
ET 20 PAGES COULEURS INÉDITES !

2 VOLUMES DISPONIBLES EN LIBRAIRIE !

PIKA EDITION
pika.fr